

Sólo 375 Ptas.
2,25 €
PC - PlayStation - PS2 - Nintendo 64 - Game Boy Color - Dreamcast y mucho más...
Año II - Nº 12
Juegos & Cía.
Reportaje PC
Blade
El sucesor de Quake
Comparativa PSX
Rally Championship vs.
Colin McRae 2.0
Test PC
Diablo II
Entra en el infierno
Test N64
Operation Winback
Sólo para Nintendo
Especial
Los mejores juegos del verano
Llévatelos de vacaciones
Guía paso a paso con la solución de
FEAR EFFECT (PSX)
Todos los trucos para tus juegos favoritos
8 424094 810031
00012

Juegos & Cía.

Nº 12

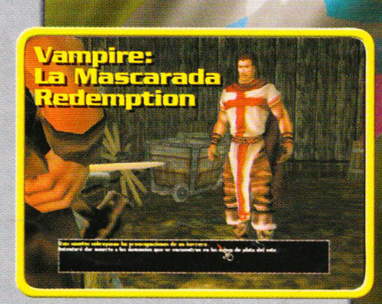
Sumario

Actualidad

Juegos



¿Sabéis lo que nos llevaremos de vacaciones los redactores de Juegos & Cía.?



¿Será realmente en Otoño cuando salga esta maravilla hecha en España?



Edad Media, vampiros, sangre y todo el rol de los clásicos tableros.

Vagrant Story

¡Mira que hacer un juego bestial y no traducirlo al español! ¡Ay, ay, ay!



¡Uff, qué calor hace!

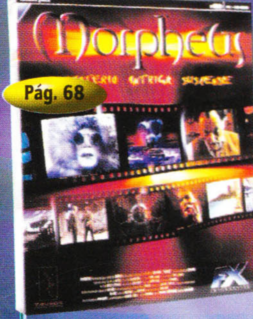
Por estas fechas hay en España más turistas que arena en la playa, y nos toca indicar a japoneses, alemanes e ingleses dónde anda la Puerta del Sol, el parque de Mª Luisa o las Ramblas. De todos modos y para los que a estas alturas están a punto de *largarse de vacas*, nada mejor que tomar nota con el reportaje especial de este mes: unas certeras recomendaciones para pasarse un inolvidable veranito de playa –o piscina– acompañados de la consola y el ordenador.
Pero no todo es sol, protectores del quince –muy importantes para no quemarse– y agua salada, por eso os hemos traído la más refrescante actualidad de un mes que tiene lanzamientos *para aburrir*: el prodigioso «Diablo II», el intrigante «Vampire...» o la colosal estrategia de «Ground Control». ¡Más madera, que es verano!

La redacción

Juegos & Cía. So...

Coged lápiz y papel, recortad los cupones de participación y ¡venga! a escribir, que los regalos de este mes quitan el conocimiento. ¿Sabíais que existían puzzles 3D tan complicados? ¡Lo que inventan!

Pág. 73



Pág. 68

5 Juegos «Morpheus» para PC

«Zombie Revenge» para DC edición especial

Pág. 28

Pág. 77

10 Camisetas "Stuart Little"

5 Juegos «MDK 2» para DC



Pág. 6

10 Gorras «Delta Force 2»

DELTA FORCE 2

Pág. 48

...rteos

10 Camisetas y 10 Gorras «Beat Mania» (Pág. 79)

10 Puzzles 3D "Castillo de Drácula"

5 Juegos «Diablo II» para PC (Pág. 5)

10 Juegos «Sim City 3000 WE» para PC (Pág. 22)

10 Puzzles 3D "Faro de Wysocki" (Pág. 80)



El mito del rol con acción vuelve a darnos un buen *sopapo*. ¡Qué divertido!



Un buen aprendiz de Solid Snake para Nintendo 64. ¡Y en Castellano!



Que vayan apuntando cómo debe ser la estrategia a partir de ahora...



Estrategia y gestión de comunidades que tendremos que mirar con lupa.



Los juegos de rallies están de moda: pero, ¿cuál es el mejor?



Si crees que quedan juegos por inventar, date un garbeo por el pasado.

Otras...

Villeneuve con Ubi Soft

Ubi Soft se ha hecho con los servicios de Jaques Villeneuve para crear un juego de carreras localizado en los años 2010-2020 para PC. El título es aún desconocido –ya que el proyecto está en su fase inicial–, pero ya sabemos que no tendrá nada que ver con lo visto hasta ahora en lo que a modo de competiciones se refiere. Ubi Soft se ha tomado muy en serio eso de competir a través de un módem o de una conexión telefónica y a lo mejor podremos pegarnos contra el mismísimo Jaques Villeneuve. El juego está previsto que salga en Otoño del 2001.

Sony baja los precios

Sony Computer Entertaiment ha lanzado una nueva línea de juegos para PlayStation a un precio realmente ridículo. A partir del pasado cinco de Julio encontraremos bajo el sello *Serie Valor* los siguientes juegos: «Porsche Challenge», «Ana Kurnikova», «Speed Freaks» y «El Quinto Elemento» a un precio de 2.490 ptas. cada uno. Al principio los encontraremos con el nombre de *Value Series*, pero en las ediciones posteriores llevarán el nombre en castellano.

Microsoft y las motos

Ya tenemos en las tiendas la continuación de uno de los juegos más sorprendentes del año pasado. «Motocross Madness 2» para PC cuenta con nuevos detalles muy interesantes: seis nuevos modos de competición que van desde el *Enduro*, hasta el *Supercross*, pasando por el *Baja*, 40 nuevos circuitos para correr y disfrutar, una opción para profesionales en la que tendremos que buscar *sponsors* y nuevos gráficos mejorados que no necesitan aceleración 3D. Su precio es de 6.990 ptas. y si queremos acceder al editor de circuitos sólo tenemos que ir a esta dirección: www.microsoft.com/games/motocross2/

Coches gratis en la Red



Electronic Arts España ha dispuesto para todos los usuarios de «Need for Speed: Porsche 2000», tres nuevos coches en su página *web*.
Estas tres *peacho* máquinas son los modelos de Porsche 959, GT2 y GT3 que se unen a un plantel extentísimo de maravillas de la marca alemana que van desde mediados de siglo hasta los actuales. Para descargarlos, sólo debemos teclear www.electronicarts.com y *clickear* en *donwloads*...

El mes de Septiembre es de Dreamcast

Más vale que vayamos ahorrando porque en el mes de Septiembre *la vamos a flipar* con la calidad y cantidad de títulos que Sega lanzará para su –cada día más– respetada consola.
¿Queremos deporte? Pues nos encontraremos con la segunda edición de un exitazo en Saturn: «Virtua Athlete 2K» será la gran apuesta de Sega de cara a los Juegos Olímpicos de Sydney: gran cantidad de pruebas con una calidad técnica superior. Otro título en ciernes es «Virtua Tennis»: ¡¡simplemente EL MEJOR juego de tenis de la historia!!
En el apartado de Rol tenemos «TimeStalkers» que, con personajes muy japoneses, parece ser largo y espectacular. Para el final dejamos a la reportera más *dicharachera*: Ulala, presentando su programa «Space Channel 5»: música, *bailoteo* y una diversión a prueba de alienígenas.



«Virtua Tennis» es lo mejor desde el «Super Tennis» de SNES.



«TimeStalkers» es una aventura muy cuidada a nivel gráfico.



Ulala es súper simpática, baila genial, tiene un cuerpazo y además es inteligente. ¡¡Me la pido!!!

Silent Scope en DC y PS2

Konami se ha decidido al final a programar su éxito recreativo «Silent Scope» para los circuitos de PlayStation 2 y Dreamcast. El rifle de francotirador no es probable que se materialice, pero Konami contará con otras argucias para que la jugabilidad no cambie.
Para finales de año o principios del que viene, es muy probable que lo veamos pasear tranquilamente por nuestro país.



¡Zumba trallazo!



La acción no decae nunca en SS.

La Warner en tu PlayStation

Toonenstein: Dare to Scare» es una nueva aventura para PlayStation que nos atraerá con sus divertidos personajes, sus alocadas situaciones y con todo el humor de los *Tiny Toon*. Resulta que Elmyra quiere intercambiar los cerebros de Furball y sus asustadizos amigos Plucky y Hamton con los que ella ha creado. Nuestro objetivo –evidentemente– es evitar que esto ocurra resolviendo diferentes *puzzles* y situaciones en más de 17 localizaciones distintas.
Cuando estas líneas las tengáis delante de vuestros ojos, a «Toonenstein: Dare to Scare» le *faltarán* dos *telediarios* para llegar a las estanterías de las tiendas.
Tal vez su único *problemilla* es que está en inglés y ya que va dirigido a los más pequeños... Así que no sabemos si la mezcla llegará a funcionar tan bien como esperan sus responsables.



A nivel gráfico, el juego es realmente bonito.



El buen humor no faltará en «Toonenstein: Dare to Scare».

Los personajes son súper simpáticos.

Digimon, bichos en CD

Bandai replica en PlayStation la moda de los «Pokémon». Hace tres años, la compañía japonesa imitó la idea de Nintendo, creando un mundo de monstruitos que ya han convencido a medio planeta. Series de televisión, cartas, juegos de mesa y ahora nos llega la respuesta con forma de juego: «Digimon World» cuenta con el mismo desarrollo de los Pokémon de N64 y GBC. Es decir, entrenar, luchar y encontrar cuantos más bichos mejor. Aún no hay fecha de lanzamiento, pero por lo menos ya sabemos que PlayStation no quiere seguir perdiendo terreno...

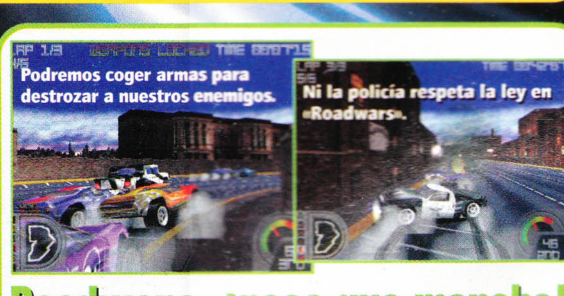


«Digimon» tendrá un modo aventura.

¡Cuánto bicho cabezón!

Roadwars, ¡paso que mancho!

La conducción más descontrolada –con permiso de «Carmaggedon»– para PC la tendremos en los próximos meses con «Roadwars»: 12 circuitos, muchos coches y personajes para salir corriendo de miedo donde las reglas consisten en utilizar las peores artimañas que podamos imaginar. Por lo visto, no le queda nada de nada para salir en España.
Lo dicho, golpes y más golpes.



Podremos coger armas para destrozar a nuestros enemigos.

Ni la policía respeta la ley en «Roadwars».



«Roadwars» tiene muy buena pinta a nivel técnico.

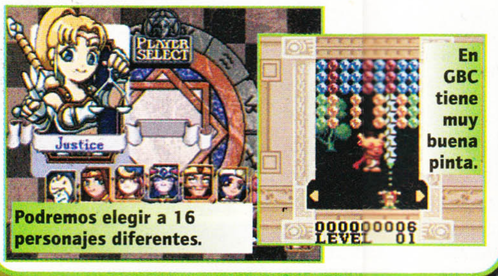
Magical Drop

Directamente desde SNK viene «Magical Drop» para PlayStation y Game Boy Color.



«Magical Drop» permite a dos jugadores *enchuscarse* a la vez.

Uno de los *puzzles* más divertidos y animados de los últimos tiempos llega con ganas de engancharnos durante horas y horas. En «Magical Drop» podemos elegir distintos personajes para sumarnos en diferentes modos. A la hora jugar sólo debemos poner las bolitas de colores con las de su mismo ídem. En la versión GBC tendremos acceso a un modo de dos jugadores *linkando* la consola.



Podremos elegir a 16 personajes diferentes.

En GBC tiene muy buena pinta.

Acclaim y Square

Acclaim España es la empresa que ha llegado a un acuerdo con Crave para la importante distribución de los títulos de Squaresoft en España. «Vagrant Story» –comentado en este número–, «Front Mission 3» –que se pondrá a la venta en *menos que canta un gallo*–, «Parasite Eve 2» –que se va al mes de septiembre– y por último el esperado «Final Fantasy IX» que llegará a nuestro país para las Navidades. Por ahora la cosa no es que vaya muy bien, ya que «Vagrant Story» no ha sido traducido. Y es que según fuentes oficiales ha sido la falta de tiempo la culpable de este hecho. Esperamos que los próximos lanzamientos estén en un perfecto *cristiano*.



«Vagrant Story» es muy buen juego, pero pierde la gracia al estar en inglés.

Novedades

Dreamcast



«Dead or Alive 2», «Ferrari 355 Challenge», «Jeremy McGrath Supercross 2000», «Vanishing Point», «Sydney 2000», «Rail Road Tycoon 2» y «Toy Story 2».

Game Boy Color

«Lemmings DX», «Daikatana», «Nascar 2000», «Tomb Raider», «Austin Power: Oh Behave!», «Austin Powers: Welcome to my Underground Lair», «F1 2000», «X-Men: Mutant Academy», «Sydney 2000», «Army Men 2» y «Micro Machines V3».

PC CD-ROM

«Kiss Pshyco Cricuss», «Dark Reign II», «World Championship Snooker», «Grand Prix 3», «Wizards and Warriors», «Deus Ex», «Sydney 2000», «Star Trek Voyager: Elite Force», «Rune», «Papyrus», «All Star Tennis 2000», «Infestation», «Arcatera» y «Dukes of Hazard».

PlayStation

«Vib Ribbon», «Grind Session», «Terracon», «Ballistic», «The Misadventures of Tron Bonne», «Moho», «Martian Ghotic: Unification», «Infestation», «Barça Manager 2000», «All Star Tennis 2000», «Sydney 2000», «X-Men: Mutant Academy» y «Danger Girl».




Mario Story, diversión garantizada

No nos ha pillado de sorpresa pero casi. «Mario Story» está a *punto de caramelo* para su lanzamiento... en Japón. La continuación de «Mario RPG» –juego que todos quisimos disfrutar pero que nunca pudimos comprar en España– seguirá una línea similar a nivel gráfico. En «Mario RPG» pudimos ver a un Mario más *rechoncho* de lo normal, en una perspectiva isométrica con los escenarios y personajes *prerrenderizados*. Sin embargo, Nintendo apuesta en «Mario Story» por una mezcla 2D/3D que dota al juego a nivel visual de una originalidad pocas veces vista en otros sistemas. Aún no se sabe nada del guión, pero es casi seguro que será súper divertido, continuando lo visto en «Mario RPG».



Koopa sigue siendo tan malo como siempre...



El uso del color en «Mario Story» es digno de mención.

Esperemos que Nintendo España lo ponga a la venta en completo castellano.

Austin Powers

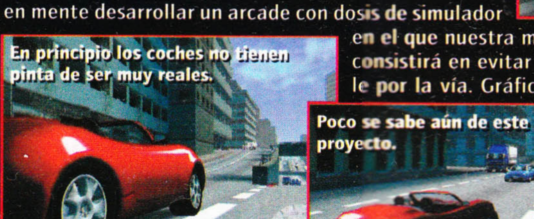
Take 2 nos ofrece en este cartucho un *mini sistema* operativo con un montón de videojuegos para nuestra pequeña Game Boy Color. Al ser una especie de Windows, tendremos fondo de pantalla, iconos y hasta el cursor del ratón. También podremos imprimir divertidas imágenes y jugar con nuestros amigos a diferentes pasatiempos. «Austin Powers: Oh Behave!» llegará el 15 de Agosto. ¡Prometido *Miniyo maligno*!

¿Qué feo! ¿no?

¿Este es Austin Powers?

SRC, velocidad en PS2

Los creadores de «Trick Style» están desarrollando en estos momentos un título para PlayStation 2 similar al «Metropolis Street Racer» de Dreamcast. Con el corto nombre de «SRC», Criterion Studios tiene en mente desarrollar un arcade con dosis de simulador en el que nuestra misión, además de ganar, consistirá en evitar a todo coche que circule por la vía. Gráficamente tiene muy buenas maneras: los vehículos están bien modelados y los fondos son completitos. Está al principio de su desarrollo, así que aún le queda tiempo hasta que llegue.



¿No hay otro coches? :)

En principio los coches no tienen pinta de ser muy reales.

Poco se sabe aún de este proyecto.



Bases en la pág. 82.



¡Enhorabuena, vieja!

Nintendo ha conseguido lo que nadie ha logrado hasta ahora. Después de casi 11 años *dando guerra* a todo el mundo, Game Boy llega a la impensable cifra de 100.000.000 de máquinas vendidas. En España hemos contribuido con 2.600.000 consolas desde que en 1991 llegara oficialmente. No podemos más que felicitar a Nintendo.

Otras...

Grandia II en España

Aunque el juego sigue en proceso de programación en Japón, ya sabemos con seguridad que será lanzado en nuestro país por Ubi Soft. Aún se desconoce la fecha de publicación, su precio y si estará traducido. Aunque con los precedentes de títulos parecidos el fiasco ha sido considerable. ¿Cuándo entenderán que las cosas, si hablan castellano, están mucho mejor? ¡Que no todo el mundo sabe inglés!

Black & White en PSX

Midas se ha hecho con los derechos para realizar la versión PlayStation de uno de los títulos más esperados en Dreamcast y PC. «Black & White» para PSX tendrá las mismas características que sus hermanos mayores pero renunciando a parte de espectáculo visual. No llegará hasta diciembre.

Concurso Fx Interactive

La distribuidora de «Morpheus», «Traitor's Gate» y «TZar» nos va a solucionar la vida participando en un concurso donde si contestamos unas sencillas preguntas sobre «Morpheus» podremos ganar el PC más potente del mundo. Este ordenador tiene como características principales un 1GHz de velocidad, 128 MB de RAM, una tarjeta GeForce de 32 MB y todos los beneficios de internet. Si queréis participar, contestar a un sencillo cuestionario en www.fxplanet.com

Noticias SNK

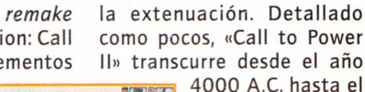
Triste noticia para los usuarios de Neo Geo Pocket, en particular, y para todos los *consoleros*, en general.
SNK decide cerrar sus oficinas europeas y americanas en lo que al mercado doméstico se refiere. Esto se debe al escaso éxito de una consola que ha sucumbido –como ya lo hicieron Game Gear o Lynx– ante la fuerte competencia que significa Game Boy. A partir de ahora, los usuarios que quieran disfrutar de novedades se tendrán que buscar la vida en el mercado paralelo. Una pena. Pero no todo son malas noticias, ya que por lo menos la división de recreativas sigue realizando maravillas como el nuevo «King of Fighters», que llegará a España a finales del verano: nuevos personajes, golpes y toda la jugabilidad de una saga que, por lo que parece, está tocando a su fin.

¿Lara Croft hablará francés?

Según algunos rumores Infogrames estaría dispuesta a pagar cerca de 185.000 millones de pesetas por la adquisición de la todopoderosa Eidos. Esto vendría a significar, entre otras muchas cosas, que nuestra *Lara del alma* pasaría a tener nacionalidad francesa. Por el momento, ninguna de las dos compañías ha confirmado o desmentido esta noticia, pero los rumores sobre la venta de Eidos venían siendo contínuos desde hace meses.

Civilízate amigo mío

Activision está desarrollando un *remake* para PC de su legendario «Civilization: Call to Power II», que tendrá todos los elementos principales de los típicos títulos de estrategia.
Lo primero que debemos comentar es el apartado gráfico que está a un nivel muy, muy alto. Activision se ha trabajado los cientos de *sprites* hasta la extenuación. Detallado como pocos, «Call to Power II» transcurre desde el año 4000 A.C. hasta el 2300 D.C., cambiando la tecnología y los utensilios de trabajo.
Y es que nos es lo mismo gestionar los recursos de una civilización antigua que los de otra metida de lleno en la Era Espacial. ¿No os parece?



La pantalla estará plagada de información.



La extensión a controlar es bastante vasta pero el mapa incluido nos facilitará la misión.

Hay que mimar a nuestros habitantes.



Arcatera: Rol añejo

«Arcatera» cuenta con más de 17 años de trabajo –¿?– y un montón de elementos que lo convierten en un título de culto. Con un modo aventura de lo más simple e intuitivo, podemos elegir a cuatro personajes para desenvolvernos en un mundo que tiene un guión digno de alguna súper producción de Hollywood.
Durante toda la aventura nos encontraremos con más de 80 personajes y cientos de monstruos. Dependiendo de cómo lo vayamos haciendo, éstos irán cambiando su forma de actuar respecto a nosotros. Estará a la venta durante los meses de verano...

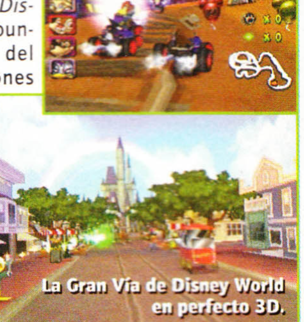


Con que sea divertido nos vale, ¿no?

Los fondos estan creados con estaciones Silicon Graphics.

PlayStation te lleva a Disney World

Detrás del nombre más extenso que hemos podido ver en un videojuego «Walt Disney World Quest Magical Mistery Tour» se encuentra una original forma de conocer las diferentes zonas del parque de atracciones más famoso del mundo: *Disney World*: Space Mountain o Los Piratas del Caribe son atracciones en las que podremos disfrutar y jugar con distintos *subjuegos*. Todos ellos son diferentes y tendremos que completarlos para acceder a otras atracciones.



La Gran Vía de Disney World en perfecto 3D.

¡Patina o pegátela!, Tony Hawk

Llega a PC la continuación de uno de los juegos más divertidos y *enchuscantes* de los últimos tiempos: «Tony Hawk's Pro Skater 2». Parece que tiene todo lo bueno del título de PlayStation y Dreamcast pero actualizado con nuevos gráficos, circuitos, modalidades y un editor de *skate park* con el que alcanzará la categoría de juego infinito.
Aunque no hay nada claro por ahora, es de suponer que «Tony Hawk's Pro Skater 2» tendrá su correspondiente versión para PlayStation y Dreamcast. Hasta entonces, nos quedamos con esta noticia que no es poco.



Nuevos *skaters* para una... ¿gran continuación?



Esperemos que siga tan divertido como siempre.

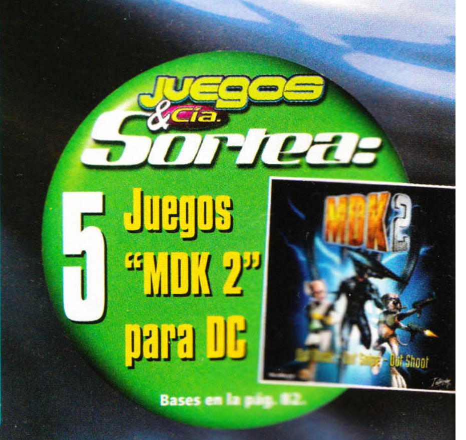
Bowl, Street, Half Pipe: todo vale para volar con el monopatín.

La vida es un Puzzled

Un nuevo rompecabezas se acerca a la Game Boy Color. Su nombre es «Puzzled» y cuenta con 150 fases diferentes y un nivel técnico bastante interesante. Nuestro cometido será ayudar a esa masa con ojos a encontrar su forma original realizando diferentes *puzzles* en los que tendremos que comernos mucho el coco. La finalidad es avanzar moviendo los diferentes bloques que componen los niveles.
«Puzzled» además, es compatible con la Game Boy Printer y tiene un original modo de acción.

El bicho es feo, feo...

El *scroll parallax* es bastante bueno para ser GBC. :)



Bases en la pág. 82.

Última Online 2



Este reino podrá ser nuestro en Ultima Online 2.

Si nada se tuerce «Ultima Online 2» saldrá en Estados Unidos a finales de año. La primera parte es una locura de los juegos medievales *on-line*, pero este nuevo «Ultima» mezclará sabiamente el mundo futuro con el oscuro Medievo. Origin ha cambiado a las 3D, pero su forma de jugar y todas las opciones son idénticas. ¿Para cuándo en España?, poco se sabe... pero después de ver lo de «EverQuest» todo es posible. Hasta entonces, nos quedamos con estas preciosas imágenes y... ¡ala! a otra cosa.



Interactuar con otras personas en UO2 será algo habitual.



Sega con el Campeón

El vigente CAMPEÓN de la liga española –el *súper Depor* de La Coruña– lucirá en su camiseta la próxima temporada el logotipo de Sega y Dreamcast. El pasado 12 de Junio se reunieron en La Coruña Jean F. Cecillon –responsable de Sega Europa–, Augusto C. Lendoiro –Presidente del Deportivo de La Coruña– y José Antonio Sánchez –Presidente de Sega España– para firmar un acuerdo que convierte al *Depor* en el cuarto equipo europeo en lucir Dreamcast en su camiseta. ¡Campeoooooones!



Gran Hermano: el juego

Infogrames se une a la fiesta de Gran Hermano, publicando en nuestro país el videojuego para PC... a un precio que está a la altura de las circunstancias, 2.595 ptas.

El CD que podremos comprar en las tiendas está localizado para el mercado español, por lo que nos encontraremos con todos los rostros de los concursantes de la casa de la Pradera. Por si alguno ha estado de vacaciones en Marte y no se ha enterado de qué va Gran Hermano, os diremos que es un famosísimo concurso de televisión en el que una serie de *elementos* conviven sin contacto alguno con el exterior durante tres meses. El que gane se llevará 20 *kilitos* y cada dos semanas echan a un participante.

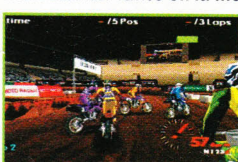
El juego para PC es básicamente un *comecocos* tipo «Pac Man» en el que nos encontramos con diferentes pruebas. Si ganamos, veremos una emocionante secuencia sacada de la serie de TV.



Las caricaturas están basadas en las caras de los concursantes españoles.

Gran Hermano es un simple «Pac Man».





Moto Racer World Tour

Otro «Moto Racer» más y con vistas a ser el más completo. Hemos podido jugar con una *beta* para PlayStation y, como siempre, el trabajo de los franceses DSI es magnífico. Las diferentes pruebas en las que podremos participar siguen siendo las mismas de siempre pero con una nueva apariencia realmente interesante. Tanto en la modalidad de competición como en la de *cross*, «Moto Racer World Tour» demuestra que roza la perfección.

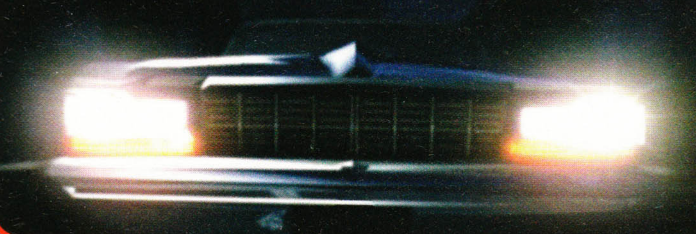
Driver 2

Un año después de que Reflections triunfase con «Driver» para PlayStation, ya tenemos muestras tangibles de la segunda parte. En esta nueva entrega se han incluido novedades que engordarán todo lo que nos brindó el primero de la saga: *engine* mejorado, nuevas ciudades como Chicago, La Habana, Las Vegas y Río de Janeiro –que tienen una superfecie realmente extensa con más de 150.000 edificios y objetos–. En Otoño lo podremos *catar*... y esperemos que hayan cambiado algo más que el "2" del nombre.



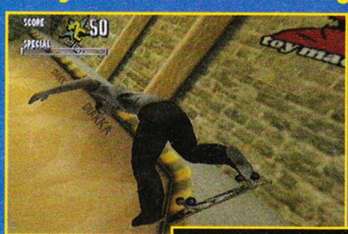
¡Aquí viene un autobús dispuesto a convertirse en chatarra!

El aire latino de este «Driver 2» es más que palpable... ¿no?



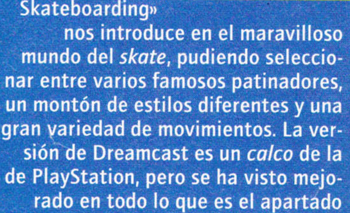
En la calle

Space Bunnies



Las primeras noticias de este juego llegaron en el E3 del año 98 celebrado en Atlanta. Dos años y pico después, por fin llega a nuestro territorio este «Space Bunnies» a un precio más que interesante: sólo 2.995 ptas. En esta aventura 3D la misión consiste en rescatar a nuestra hermana que ha sido raptada por una plaga de conejos gigantes. El modo de juego es similar al de «Tomb Raider»...

Tony Hawk's Skateboarding



Llega a Dreamcast uno de los juegos más divertidos que han aparecido en PlayStation: «Tony Hawk´s Skateboarding» nos introduce en el maravilloso mundo del *skate*, pudiendo seleccionar entre varios famosos patinadores, un montón de estilos diferentes y una gran variedad de movimientos. La versión de Dreamcast es un *calco* de la de PlayStation, pero se ha visto mejorado en todo lo que es el apartado gráfico. Obviamente.

Cruzadas



Extraño juego para PC y MAC. «Cruzadas» es una aventura gráfica que además de divertirnos, también nos servirá para los estudios porque tiene una completa enciclopedia de personajes, hechos y artilugios de la época. Una bonita experiencia totalmente en Castellano, que esperemos sirva de ejemplo. ¡A por las reliquias del Santo Sepulcro! Por Dios...

Los Mejores Juegos del Verano

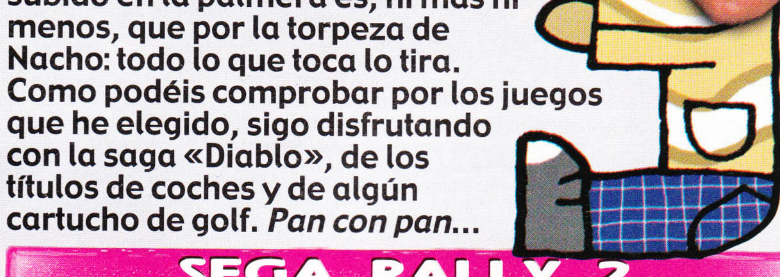


Medio mundo está de vacaciones y nosotros nos negamos a zarpar en dirección a nuestra isla desierta sin los juegos que nos gustan, sin esas consolas y ordenadores que durante todo el año nos han hecho disfrutar de algunas maravillas irrepetibles, de esas que no vuelven. Ahora que llega el calor, que todos buscamos agua para refrescarnos, es bueno mirar atrás y hacer acopio de buenos títulos para saborear todo un año de novedades, noticias y... ¡Juegos & Cía.!
Este reportaje nace con la intención de recordar los buenos juegos que a lo largo de los últimos doce meses han desfilado por estas páginas, esos títulos que a buen seguro tenemos en la estantería y que por una triste excusa veraniega quieren separarnos de ellos.
De todos modos, si os preguntáramos aquello de ¿qué os llevaríais a una isla desierta?... ¿estaríais dispuestos a responder tajantemente, sin dudas ni titubeos? Como hay que predicar con el ejemplo, aquí tenéis la selección que tanto Gustavo, como Nacho y José Luis han hecho de sus programas preferidos, de esos nombres a los que no renunciarían ni aunque les quitaran la hora de recreo y el bollicao gratuito.
Pero si creéis que no nos hemos acordado de vosotros estáis equivocados. Además de los gustos de la redacción, hemos incluido la selección que se llevarían a una isla desierta un Pokemaníaco, un amante de los juegos de agentes especiales, un aventurero, un conductor de primera, un enamorado de la estrategia, un amigo de las tropas especiales y de la estrategia o los ensoñados héroes de infinitas aventuras fantásticas.
¡Tomad nota, que hay que jugar!

La Redacción

LOS 5 DE JOSÉ LUIS

Vuelvo a las andadas y si me véis subido en la palmera es, ni más ni menos, que por la torpeza de Nacho: todo lo que toca lo tira. Como podéis comprobar por los juegos que he elegido, sigo disfrutando con la saga «Diablo», de los títulos de coches y de algún cartucho de golf. *Pan con pan*...



SEGA RALLY 2

Sigue siendo el mejor de su especie por muchas maravillas que anuncien a bombo y platillo las compañías: es sencillo, tiene un montón de coches, circuitos y competiciones, y no ha perdido una pizca de su sabor a máquina recreativa de las buenas. ¡Tantas partidas y tan pocos días para jugar!







Precio:	8.990 ptas.
Compañía:	Sega
Puntuación J&C:	9.0
Sistema:	Dreamcast
Compatible con:	-Race Drivin, VM y Vibrator Pack

LO MEJOR: tiene muchos modos de juego, opciones variadas y cantidad de vehículos que descubrir. Además, acabarlo en la versión Dreamcast es hacerlo con la recreativa: es un CLON casi exacto.
LO PEOR: en algunos momentos petardea y se ralentiza cuando hay muchos elementos a la vez en pantalla.

RIDGE RACER 64

Nintendo supera a Namco con el permiso de la segunda... ¿alguien lo entiende? El caso es que el cartucho mejora de una sola pasada todas las versiones disponibles en Playstation hasta la llegada del primo de Zumosol. Es decir, PS2. Más circuitos, nuevos coches y modos y el mismo *feeling* de maravilla sobre cuatro ruedas.





Precio:	9.990 ptas.
Compañía:	Nintendo
Puntuación J&C:	9.4
Sistema:	Nintendo 64
Compatible con:	-Expansion Pak

LO MEJOR: aporta nuevos detalles y modos de juego que no tenía ninguno de sus hermanos pequeños en Playstation. Además, incluye dos modos de conducción tradicionales y uno inédito.
LO PEOR: el formato cartucho impide que las gloriosas músicas de «Ridge Racer» y «Ridge Racer Revolution» suenen como es debido.

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Aunque no me tocó comentarlo, es justo reconocer que esta versión 2.0 de «Colin McRae» es una pasada materializada con nocturnidad y alevosía: los gráficos son mejores, el control idéntico y la diversión... ¡brutal!





Precio:	8.990 ptas.
Compañía:	Codemasters
Puntuación J&C:	9.2
Sistema:	PlayStation
Compatible con:	-Dual Shock, Memory Card...

LO MEJOR: han mejorado el primer juego en todos los aspectos con un acierto desconocido para tratarse de una continuación de un súper éxito. Si la tercera parte va en esta línea...
LO PEOR: pocas cosas, por no decir ninguna, se pueden señalar como negativas de este juego... ¿hacen falta más palabras?

DIABLO 2

Blizzard consigue vestirnos de rosa lo que ya vimos en la primera entrega y, con una inconsciencia desconocida, aceptamos de nuevo dar el bocado al anzuelo: es sencillo, largo, espectacular y muy, muy divertido. ¡Qué le vamos a hacer!



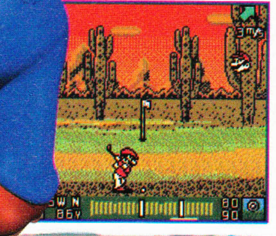


Precio:	6.995 ptas.
Compañía:	Blizzard
Puntuación J&C:	9.4
Sistema:	PC CD-ROM
Requisitos mínimos:	-Pentium 233Mhz, 3D opcional...

LO MEJOR: su sencillez de manejo, lo elemental de su idea, lo fácil que es empezar a divertirse y que en red ya es la locura colectiva. ¡Ah! y los vídeos son unas auténticas obras maestras del séptimo arte.
LO PEOR: los muy cucos de Blizzard nos han envuelto con el papel de «Diablo II» un *calco con granos* de la primera parte...

MARIO GOLF

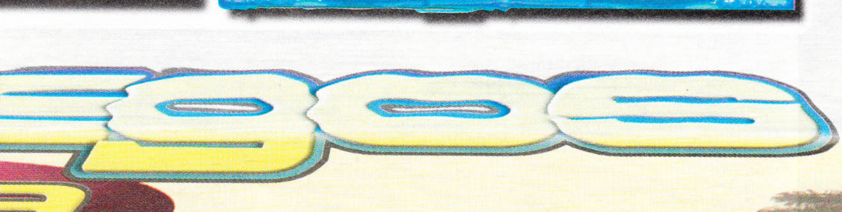
Sigo *enchuscado* hasta el amanecer con este cartuchito portátil que me trae de cabeza: doy golpes, hago el par, me ganan, pero aún así hay una fuerza que me obliga a seguir jugando. ¿Qué será?





Precio: 5.990 ptas. Compañía: Nintendo Puntuación J&C: 8.6
Sistema: Game Boy Color Compatible con: -Transfer Pak, Link Cable

LO MEJOR: es muy sencillo pero divierte que da miedo. Tiene muchos modos de competición y hasta sacar a todos los golfistas y circuitos escondidos vamos a sudar tinta china. Palabra.
LO PEOR: hay momentos en los que el adversario no falla nunca, y seguir su ritmo requiere de mucha habilidad.



LOS 5 DE GUSTAVO

No soy especialmente *pijotero* con los videojuegos, pero reconozco que en esta ocasión me *han tirado* en exceso los deportivos: fútbol y baloncesto, con un poco de seda y plomo de los tiros del genial «Delta Force 2». A «Rayman» me lo llevo por su forma de campana...

RAYMAN 2

«Rayman» tiene todo lo que un buen plataformas debe tener: graficos preciosos y coloristas, dificultad ajustada y un buen control. Sin duda el mejor cartucho de GBC.







Precio: 5.990 ptas.
Compañía: Ubi Sotf
Puntuación J&C: 9.2
Sistema: GBC
Compatible con: -Game Boy Printer.

LO MEJOR: el gran carisma del personaje, los gráficos del cartucho, los escenarios, la dificultad, la jugabilidad y, por encima de todo, las largas horas de diversión que nos hace pasar.
LO PEOR: que se nos acaben las pilas cuando estemos luchando contra el jefe final y que los *isleños* no tengan esa tecnología.

iSS PRO EVOLUtiON

Sin ninguna duda el juego más real de fútbol de cuantos hayamos visto en nuestra corta vida. Es rápido, real, intuitivo y sobre todo muy divertido. El modo para un jugador es sensacional, pero este juego alcanza su plenitud cuando participan varios. Los gráficos y los movimientos de los jugadores son sensacionales. El mejor de todos.



Precio: 7,990 ptas. Compañía: Konami
Puntuación J&C: 9.4
Sistema: PlayStation
Compatible con: -Memory Card, Dual Shock.

LO MEJOR: sin duda alguna la gran sensación de fútbol que trasmite en cada jugada, pase o disparo. Toda una maravilla visual que nadie debe perderse.
LO PEOR: no tiene los nombres reales de los jugadores ¡una pena que podemos editar!

dELtA fORCE 2

La sensación de pertenecer a un cuerpo de élite tan solo la he experimentado con dos juegos: el primer «Delta Force» y su continuación. Aunque muchos piensen que es un calco de la anterior versión se equivocan, ya que todos los pequeños cambios que han introducido convierten a este título en uno de los mejores de la historia. Sin duda imprescindible.







Precio: 6.995 ptas.
Compañía: Novalogic
Puntuación J&C: 9.0
Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium II, 32 MB RAM.

LO MEJOR: la diversión que nos brindan todas sus misiones y el realismo que, sin pasarse, transmite en todas y cada una de sus fases. Además, el modo multijugador es divertido a más no poder.
LO PEOR: para muchos su similitud con la anterior entrega. Para mí, la escasez de misiones: 40 se me hacen escasas.



PERfECt dARk

Una joya difícil de superar por cualquier compañía para esta plataforma. Lo tiene todo: acción, *puzzles*, un buen argumento, una gran ambientación... ¡vamos, que es una maravilla que no se nos puede hundir en nuestro naufragio! La combinación de plomo y seda total.





Precio: 10.990 ptas.
Compañía: Rare/Nintendo
Puntuación J&C: 9.3
Sistema: Nintendo 64
Compatible con: Expansion Pak, Cont. Pak

LO MEJOR: el desarrollo es fantástico, la ambientación genial, la acción tremenda y, por si esto fuera poco, es uno de los pocos cartuchos de Nintendo que ha salido traducido. Indispensable.
LO PEOR: se termina muy pronto, ya que diecisiete misiones son muy pocas para un juego tan grande.

NbA dC

Sin duda el mejor de su especie. Este programa es un calco de la mejor liga de baloncesto del mundo, la NBA, lo que significa que espectacularidad no le falta. Además de la gran diversión que nos hace pasar, ya que los partidos son simplemente geniales. Sin ninguna duda el mejor.





Precio: 8.490 ptas. • Compañía: Sega
Puntuación J&C: 9.2
Sistema: Dreamcast
Compatible con: -Visual Memory, Vibration Pack.

LO MEJOR: lo que más destaca de este juego es, sin duda, sus gráficos: son de lo mejorcito que hemos podido contemplar para cualquier plataforma conocida.
LO PEOR: los árbitros, ya que algunas veces pitan *sin ton ni son.*



LOS 5 DE NACHO

Cumplimos un año y es el momento perfecto para hacer balance de todas las maravillas que han pasado por mis manos. Cinco juegos para cinco plataformas increíbles, con las que voy a compartir la mayor parte del verano. Hé aquí mi selección...

VIRTUA FIGHTER 3tb

¡Siiiiiii!, ya sé que es un juego antiguo y que todos preferís el «Soul Calibur» o el «Dead or Alive 2», pero para mí el título de Yu Suzuki es *la Biblia* de los juegos de lucha. Reconozco que está un poco desfasado, pero la jugabilidad y *enchusque* que me aporta no lo ha podido superar –por ahora– ningún otro lanzamiento de similares características para otra plataforma.





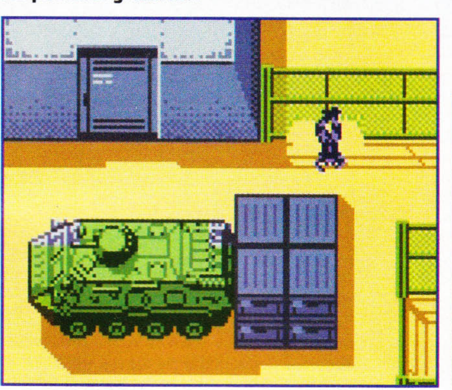


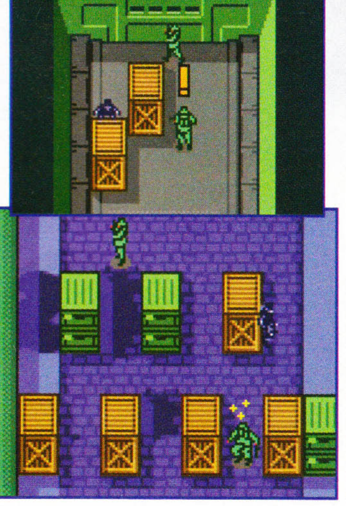
Precio: 8.990 ptas.
Compañía: Sega
Puntuación J&C: 8.9
Sistema: Dreamcast
Compatible con: -VM, Dreamcast Pad, Arcade Stick

LO MEJOR: simplemente, es la estrategia llevada a la lucha 3D. La cantidad de golpes, *combos* y el *pique* en el modo versus es suficiente razón para hacerse con él.
LO PEOR: es demasiado complicado para los novatos y sus competidores actuales son demasiado fuertes para que siga creando escuela.

METAL GEAR SOLID

Grata sorpresa de Konami para Game Boy Color. «Metal Gear Solid» para la portátil de Nintendo me permite pasar grandes momentos de diversión allá dónde vaya. Los elementos que le hicieron famoso en PlayStation se mantienen en Game Boy sin perder una pizca de gracia. Simplemente grandioso.





Precio: 5.990 ptas.
Compañía: Konami
Puntuación J&C: 9.2
Sistema: Game Boy Color
Compatible con: -Link Cable

LO MEJOR: es un gran reencuentro con los «Metal Gear» de MSX y NES, y lo mejor de todo es que no tiene nada que envidiar al poligonal de PlayStation en diversión y calidad.
LO PEOR: lo agradezco, pero tengo que criticarlo: la traducción es de lo peor que he visto en mi vida...

EVERQUEST

En estos momentos es el único título al que juego diariamente. La sensación de estar dentro de un mundo fantástico con miles de personas a la vez, ha conseguido enamorarme por completo. Hasta el punto de creerme Lioon Ibérico... ;)





Precio: 7.995 ptas.
Compañía: Verant
Puntuación J&C: 9.4
Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 200, 64MB RAM, Módem...

LO MEJOR: la posibilidad de encarnar un personaje en un mundo de fantasía es lo mejor que he podido sentir jugando con un PC.
LO PEOR: por desgracia «EverQuest» es un juego caro. No contentos con cobrarme 7.995 ptas., tengo que *acoquinar* al mes unas *dos mil pelas*, más los gastos del teléfono. ¡Jefa! súbame el sueldo *please*... ;)

OPERATION WINBACK

Con un desarrollo similar al de «Metal Gear Solid», Koei ha conseguido atraer mi atención hacia un cartucho que pudo pasar desapercibido. Pero yo me lo voy a llevar a la playa porque sé que tendré aventura para rato...





Precio: 9.990 ptas.
Compañía: Koei
Puntuación J&C: 9.1
Sistema: Nintendo 64
Compatible con: -Controler Pak, Control Pad

LO MEJOR: es una maravilla que nadie debería pasar por alto: es largo, entretenido, divertido, tiene una muy buena ambientación, cuenta con muchos enemigos y *puzzles*, y está en castellano. ¿Qué más puedo pedir?
LO PEOR: por suerte o por desgracia, siempre tiene que haber un elemento esencial que me estropée la fiesta: en este caso la cámara...

WIP3OUT

La tercera parte de una gloriosa saga ha conseguido que me *pique* de verdad en mis momentos de ocio. «Wip3out» es un lavado de cara total respecto a las anteriores versiones. Pero cuidado... se acerca la *Special Edition*.



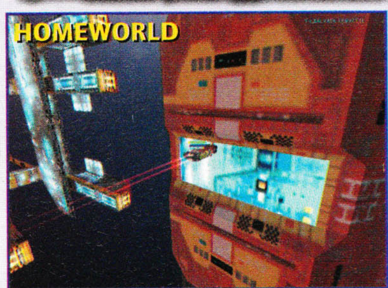


Precio: 7.990 ptas. Compañía: Psygnosis Puntuación J&C: 8.2
Sistema: PlayStation Compatible con: Memory Card, Dual Shock, Link Cable

LO MEJOR: el lavado de cara que Psygnosis ha conseguido imprimir a un juego que parecía explotado, me ha conquistado por completo.
LO PEOR: para aquellos que estén cansandos de la saga «Wipeout», esta tercera parte les parecerá más de lo mismo. A mí me resulta un título necesario y se lo agradezco a Psygnosis. ¡Gracias, Carlitos Ulloa!

ESTRATEGAS

HOMEWORLD



«Homeworld» ha sido durante mucho tiempo uno de los títulos para PC preferidos por la redacción. Estrategia en puro 3D con los gráficos más bonitos de la Galaxia.

Precio: 5.995 ptas. Compañía: Sierra
Puntuación J&C: 9.2 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, Aceleración 3D y módem opcional.

LO MEJOR: la mejor estrategia que hay para PC con permiso de «Ground Control». El modo multijugador es realmente tremendo y nos hará pasar grandes mañanas, tardes y noches.
LO PEOR: ¿por decir algo?... que no hayan metido más misiones de las que tiene.

SWAT 3



Uno de los más reales simuladores de cuerpos especiales que jamás se haya visto: es rápido, divertido y entretenido.

Precio: 6.990 Ptas Compañía: Sierra
Puntuación J&C: 8.6 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 233 Mhz, 32 MB RAM, Aceleración 3D opcional.

LO MEJOR: poder vivir las mismas situaciones que experimenta un agente del cuerpo de élite de la policía. Además de dirigir a nuestro propio pelotón de agentes.
LO PEOR: se hace un poco corto ya que sus 20 misiones no dan para mucho...

C&C: TIBERIAN SUN



El regreso de un clásico. Es uno de los mejores del género de la estrategia aunque muchos piensan que no cambió lo suficiente como para ser realmente bueno.

Precio: 6.990 ptas.
Compañía: Westwood Studio
Puntuación J&C: 8.4 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM.

LO MEJOR: es la perfección de una saga que ha creado escuela en este mundo. Es el juego perfecto para todo buen estratega.
LO PEOR: lo cierto es que se esperaba mucho más de este título ya que los cambios realizados no fueron suficientes.

AGENTES ESPECIALES

JET FORCE GEMINI



Perdidos en el espacio de la mano de Rare, este trío de chico, chica y perro faldero volvieron locos a los usuarios. Una aventura increíblemente larga.

Precio: 9.990 ptas. Compañía: Rare
Puntuación J&C: 8.0
Sistema: Nintendo 64
Compatible con: -Expansion Pak

LO MEJOR: es variado, manejamos a tres personajes distintos y tiene cantidad de fases con disparos a *mogollón*. El apartado gráfico es colosal, con entornos 3D inmejorables.
LO PEOR: es muy repetitivo en su desarrollo porque nos limitamos a disparar sin descanso.

SYPHON FILTER 2

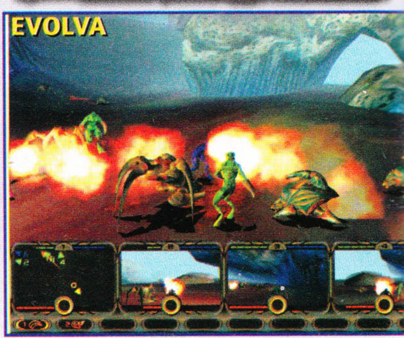
Logan volvió con ganas de comerse el mundo y con un juego que sobresale por su tremenda dificultad y acción. Aunque no pasó las espectativas creadas.

Precio: 6.990 ptas.
Compañía: Studio 989
Puntuación J&C: 8.8 Sistema: PlayStation
Compatible con: -Dual Shock, Memory Card.

LO MEJOR: la perfecta conjugación de dos géneros: acción y espionaje. Además de unos gráficos explosivos...
LO PEOR: la tremenda dificultad que tendremos que combatir, además del gran parecido con la primera parte.

BICHOS RAROS

EVOLVA



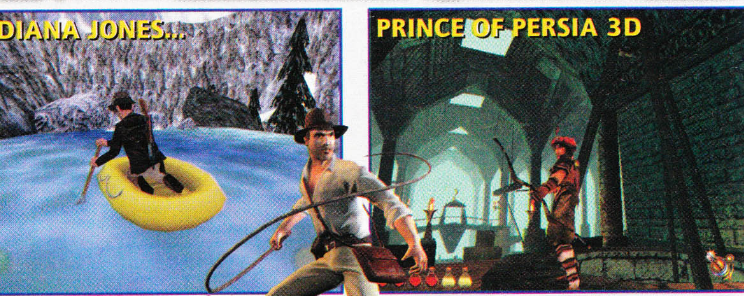
Original y bonito como pocos «Evolva» es un híbrido de estrategia y acción 3D. Cuenta con numerosísimas fases y una cantidad impagable de personajes que podremos modificar como nos venga en gana.

Precio: 7.990 ptas. Compañía: Com. Artworks
Puntuación J&C: 9.0 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 166 MHz, Tarjeta 3D necesaria, 32 MB RAM

LO MEJOR: la forma en que Computer Artworks ha mezclado la estrategia y la acción le convierten en un título único.
LO PEOR: si no somos muy buenos mezclando *biocazadores*, nos costará horrores terminarnos el juego como Dios manda.

AVENTUREROS

INDIANA JONES...



Aunque hacía aguas por todos sitios, su nombre y lo que representa le hacen merecedor de un puesto aquí. Si nos empeñados es divertido...

Precio: 6.990 ptas. Compañía: LucasArts
Puntuación J&C: 6.9 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 200 MHz, Aceleración 3D obligatoria, 32 MB RAM...

LO MEJOR: el protagonista, las músicas y lo que nos llegamos a imaginar cuando recordamos las películas. Aun así, divierte mientras resolvemos *puzzles* y derivados.
LO PEOR: el apartado gráfico es muy discreto y técnicamente pertenece al cretácico.

PRINCE OF PERSIA 3D

Maravillosa reconversión del clásico a las 3D sin perder ni un ápice de su esencia original 2D. Solo la escasez de fases le hacen limitado, pero en general es un título imprescidible. Muy bueno.

Precio: 7.995 ptas. Compañía: Red Orb
Puntuación J&C: 8.4 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 233 MMX, Aceleración 3D obligatoria, 64 MB RAM...

LO MEJOR: a pesar de parecerse a otros juegos es el único de su especie y conserva la originalidad de sus primeros tiempos. Además, los *puzzles* son ingeniosos y, en algunos casos, complicados de resolver.
LO PEOR: es un poco corto de fases...

DONKEY KONG 64

El retorno del genial mono de Nintendo a las 3D por vez primera causó estragos entre sus seguidores. Escenarios increíbles, músicas, mucho humor y cientos de plataformas que *saltarse a la torera*...

Precio: 9.990 ptas. Compañía: Rare
Puntuación J&C: 9.6 Sistema: Nintendo 64
Compatible con:
-Expansion Pak obligatorio

LO MEJOR: el personaje, los entornos 3D que se inventaron, la cantidad de enemigos y objetos y la complejidad de terminarlo.
LO PEOR: como siempre pasa en este tipo de juegos, la cámara no estaba nunca en su sitio y ver el escenario era casi imposible.

TOMB RAIDER LAST REVELATION



La última aventura de Lara Croft parece que va a durar más tiempo del previsto. Más laberintos, mapas y armas...

Precio: 6.990 ptas. Compañía: Eidos
Puntuación J&C: 8.5 Sistema: PC, PSX, DC
Requisitos mínimos: -Pentium 166 Mhz, Aceleración 3D opcional, 32 MB RAM..

LO MEJOR: el argumento, la ambientación, el *rollo aventurero* y la juventud de la protagonista.
LO PEOR: se ha empezado a repetir mucho y lo sabe... y tal vez estemos sin un nuevo «Tomb Raider» más tiempo del esperado.

SUPER MARIO BROS DX



El fontanero más famoso del mundo llegó a la GBC para convertirse en el mejor programa de plataformas del momento. ¡Chupi!

Precio: 5.990 ptas. Compañía: Nintendo
Puntuación J&C: 9.0 Sistema: Game Boy Color
Compatible con:
-Game Boy Printer, Link cable.

LO MEJOR: además de ser uno de los mejores plataformas para GBC, cuenta con muchos modos de juego para que no nos aburramos. Además, era una réplica exacta del genial cartucho de NES de los ochenta.
LO PEOR: ningún inconveniente...

WARIOLAND 3



Opositor convencido de Mario, este personaje empieza a tener un buen *curriculum vitae* en Game Boy. Su última aventura es interminable y divertida.

Precio: 5.990 ptas. Compañía: Nintendo
Puntuación J&C: 9.0 Sistema: Game Boy Color
Compatible con:
-Ningún accesorio disponible

LO MEJOR: su desarrollo es enrevesado y las habilidades de Wario, al ir descubriéndolas poco a poco, hacen que recorramos cada fase hasta cuatro veces distintas.
LO PEOR: únicamente que no esté traducido al castellano. No es importante, pero...

dEPORtiVOS

FIFA 2000



FIFA es FIFA y, como cada año, nos trajo un buen simulador pero con pocos cambios que nos dejaron algo helados. Pero como ya nos hemos acostumbrado...

Precio: 6.990 ptas. Compañía: EA Sports
Puntuación J&C: 8.9
Sistema: PSX, PC, GBC
Requisitos mínimos: -Memory Card, Dual Shock.

LO MEJOR: todos los nombres oficiales de los jugadores del mundo, además de ser uno de los mejores simuladores...
LO PEOR: Es demasiado parecido a su antecesor y algunos movimientos de los jugadores son completamente irreales.

INT. TRACK & FIELD

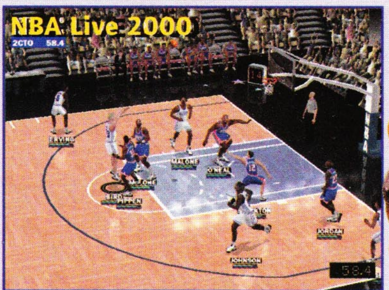


Konami dio el campanazo al lanzar otra entrega de la saga «Track & Field». Todo un alarde de técnica que se redondea con un desarrollo muy divertido y apasionante.

Precio: 8.990 ptas. Compañía: Konami
Puntuación J&C: 8.4 Sistema: PSX, GBC, N64
Compatible con: -Dual Shock, Memory Card, Multi Tap...

LO MEJOR: volver a disfrutar de un clásico muy mejorado que no ha perdido ni una chispa de su calidad y diversión.
LO PEOR: la escasez de pruebas –solo 12–, nos parecen insuficientes alargar mucho la vida del juego.

NBA Live 2000

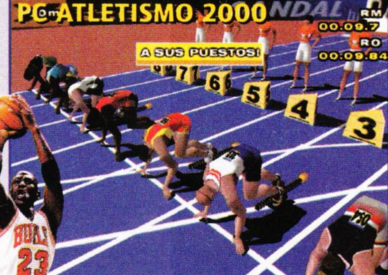


Otro clásico que volvía a casa por Navidad cargado de novedades. Esta saga siempre se ha caracterizado por emular a la perfección el ambiente de la NBA.

Precio: 5.990 ptas. Compañía: EA Sports
Puntuación J&C: 9.0 Sistema: PC, PSX, N64
Requisitos mínimos: -Pentium 166 Mhz, 32 MB RAM

LO MEJOR: el gran surtido de opciones que nos permite cambiar todo cuanto queramos. Además de un sobresaliente apartado técnico.
LO PEOR: puede resultar demasiado real para muchos *jugadores de quita y pón*... ;)

PC ATLETISMO 2000



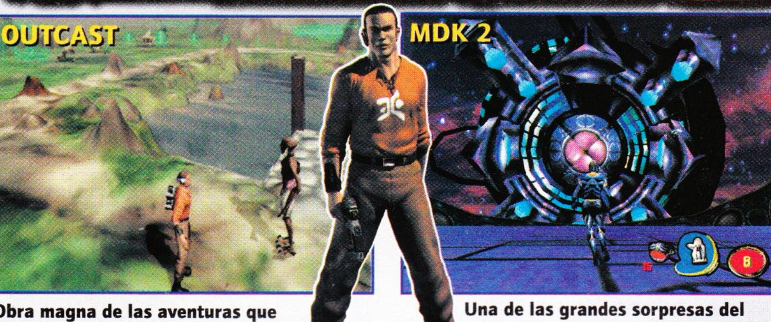
Dinamic dio un nuevo aire a los juegos de olimpiadas con «PC Atletismo 2000». *Aporrear* el teclado se acabó con su famosísimo sistema *Mouse Driven Power*.

Precio: 2.995 ptas. Compañía: Dinamic
Puntuación J&C: 8.6 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 200 MHz 16 MB RAM

LO MEJOR: la cantidad de pruebas disponibles y, sobre todo, el apartado gráfico tan colosal que tiene en todas las fases.
LO PEOR: la idea de usar el ratón para realizar las pruebas es muy buena, pero seguimos prefiriendo el *aporreo* de teclas de siempre.

OtROS MUNdOS

OUTCAST / MDK 2



OUTCAST

Obra magna de las aventuras que tiene una ambientación y acabado técnico monumental. Lo mejor en muchos años...

Precio: 7.990 ptas. Compañía: Infogrames
Puntuación J&C: 9.0 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, No necesita aceleración 3D...

LO MEJOR: TODO. Allá donde miremos solo hay virtudes y maravillosos entornos casi 3D que nadie ha conseguido igualar. Sobre la música, decir que es simplemente maravillosa.
LO PEOR: NADA. Ni la falta de aceleración gráfica le quita su enorme mérito.

MDK 2

Una de las grandes sorpresas del año, ya que la mezcla de acción, estrategia y habilidad parecía una labor poco recomendable. Pero se ha convertido en un *cóktel* explosivo de diversión y entretenimiento desproporcionado. Simplemente genial.

Precio: 8.995 ptas. Compañía: Bioware
Puntuación J&C: 8.4
Sistema: DC, PC
Compatible con: -Visual Memory, Vibration Pack...

LO MEJOR: los gráficos son una auténtica pasada y además podemos manejar a tres personajes distintos.
LO PEOR: el control es un poco extraño, además de la dificultad que peca de ser demasiado elevada.

MESSIAH



El angelito celestial que tanto tardó en llegar cae en la Tierra con los pies por delante: es osado, gordinflón y al poder poseer a todo lo que se mueva multiplica las posibilidades de diversión. Es una compra obligada si creemos en el más allá con algunas dosis de *mala baba*...

Precio: 7.995 ptas. Compañía: Shiny
Puntuación J&C: 9.0 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 233 MHz, Aceleración gráfica obligatoria, 64 MB RAM...

LO MEJOR: la idea, el acabado técnico y la facilidad de juego. Está muy bien pensado y el argumento es un desmadre colosal.
LO PEOR: es difícil como él solo y para superar las fases hay momentos en que *blasfemaremos en Arameo*... ¡palabra!

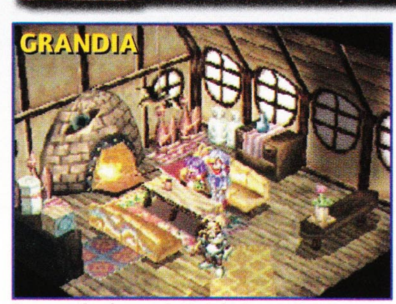
FINAL FANTASY VIII

Uno de los bombazos del año, no solo por su gran argumento sino por unos gráficos más que trabajados, una historia *la mar* de larga y un modo de juego que ya ha encandilado a medio mundo. Una maravillosa saga que promete ser interminable, ya que en breve jugaremos con la novena parte...

Precio: 5.990 ptas. Compañía: Squaresoft
Puntuación J&C: 9.4
Sistema: PSX, PC.
Requisitos mínimos: -Dual Shock, Memory Card.

LO MEJOR: todo, pero si algo sobresale es el argumento, ya que Squaresoft ha trenzado una historia que alucina nada más comenzar.
LO PEOR: a pesar de sus cuatro CD se hace corto. Pero sin duda lo peor es terminar el juego y no conocer a todos los Guardian Force.

GRANDIA



Encantador juego de Rol de Game Arts para PlayStation que nos envuelve en una fantástica aventura llena de acción, humor y diversión. Sólo para bilingües.

Precio: 8.995 ptas. Compañía: Game Arts
Puntuación J&C: 8.2 Sistema: PC
Compatible con: -Dual Shock, Memory Card y Diccionario de inglés...

LO MEJOR: tenerlo en nuestro país es todo un honor. Su guión, historia, *ítems* y carisma le convierten en uno de los mejores juegos en inglés.
LO PEOR: por desgracia, Ubi Soft no ha traducido un título que podría haber tenido mayor aceptación. Y es que así no se hacen las cosas..

VAGRANT STORY



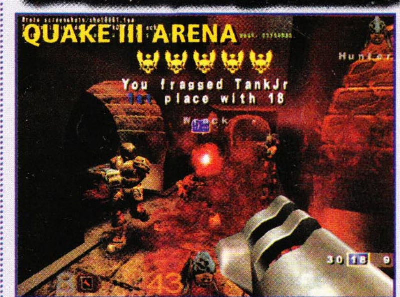
A «Vagrant Story» le ha pasado lo mismo que a «Grandia»: es impresionante en todos sus apartados pero está en inglés...

Precio: 7.990 ptas. Compañía: SquareSoft
Puntuación J&C: 7.6 Sistema: PlayStation
Compatible con: -Memory Card, Dual Shock y Diccionario de Inglés...

LO MEJOR: gráficamente explota las posibilidades de PlayStation. Es un juego de Rol atípico con un gran guión...
LO PEOR: ... que incomprensiblemente está en inglés. ¡Por favor! que estos juegos hay que traducirlos, que si no pierden el encanto...

A tiRO LiMPiO

QUAKE III ARENA



Llevábamos mucho tiempo esperando la vuelta de este clásico y ha cumplido sobradamente con nuestras exigencias. «Quake III Arena» resulta esencial si lo nuestro es pegar tiros sin parar. Tecnológicamente superior y peligrosamente *enchuscante* en modo multijugador...

Precio: 7.495 ptas. Compañía: id software
Puntuación J&C: 8.8 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, Necesita aceleración 3D...

LO MEJOR: todo es sobresaliente, desde los gráficos y ambientación hasta el modo multijugador que nos dejará sin neuronas.
LO PEOR: desgraciadamente, «Quake III Arena» está más enfocado para el modo multijugador que para el *one player*.

UNREAL TOURNAMENT

«Unreal Tournament» es un gran juego multijugador por sus modos y opciones que da mil vueltas a «Quake III Arena» sin necesidad de conectarnos en Red.

Precio: 6.990 ptas. Compañía: GTi
Puntuación J&C: 8.7 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: -Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Acelaración 3D Opcional...

LO MEJOR: TODO, desde los gráficos hasta los modos de juego, «Unreal Tournament» es perfecto y muy aconsejable.
LO PEOR: aunque tenga más modos de juego que «Quake III Arena», el título de id Software nos divirtió más. Pero sobre gustos...

ZOMBIES Y DEMÁS

HOUSE OF THE DEAD 2

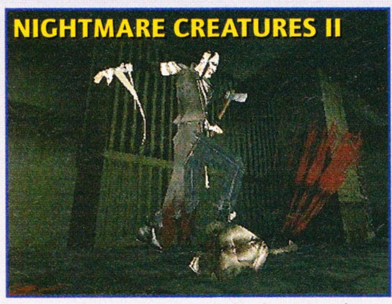


Conversión directa de la recreativa que llega a Dreamcast con pistola y todo.

Precio: 13.990 ptas.
Compañía: Sega
Puntuación J&C: 8.5
Sistema: Dreamcast
Compatible con: Dreamcast Gun

LO MEJOR: exactito a la recreativa que la mejora con nuevos modos que alargan la vida de este *pedazo* arcade.
LO PEOR: se quema con bastante facilidad a la quinta partida.

NIGHTMARE CREATURES II



La combinación de uno de los juegos más *gores* sigue con el espíritu de hacer las cosas a lo bestia. Sangre y sangre...

Precio: 7.990 ptas. Compañía: Kalisto
Puntuación J&C: 8.4
Sistema: PSX, PC.
Compatible con: Dual Shock, Memory Card.

LO MEJOR: que la sangre la podemos cortar cuando queramos y los goles de gracia que le arreamos a los enemigos.
LO PEOR: que los escenarios son un poco monótonos y demasiado oscuros. Tendremos que encender la luz para jugar con él...

DEVIL INSIDE

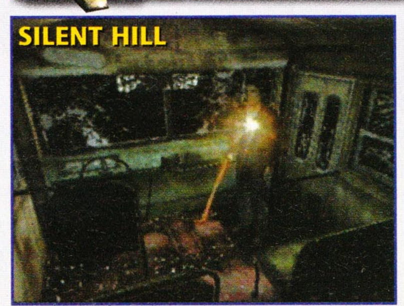


«Devil Inside» es la mejor aventura de terror para PC que existe en este momento, combinando acción y *puzzles* a partes iguales.

Precio: 7.990 ptas. Compañía: Cryo
Puntuación J&C: 9.0 Sistema: PC
Requisitos mínimos: Pentium II 233 MHz, Aceleración 3D requerida, 32 MB Ram.

LO MEJOR: su endiablada acción y unos *puzzles* de fábula. Está doblado al castellano y el guión es de lo más interesante.
LO PEOR: como ocurre en muchos juegos de este tipo, «Devil Inside» hace gala de un control bastante malo.

SILENT HILL



Impresionante aventura de terror de Konami que se desmarca de forma descarada de toda la saga «Resident Evil». Gráficos en 3D y una ambientación e historia que quitan el hipo. ¡Palabra de honor!

Precio: 9.990 ptas. Compañía: Konami
Puntuación J&C: 8.8 Sistema: PlayStation
Compatible con: Memory Card, Dual Shock.

LO MEJOR: «Silent Hill» tiene una ambientación que ya quisiera la saga «Resident Evil». Los *puzzles* son muy inteligentes y tiene cinco finales.
LO PEOR: aunque magníficamente ambientado, «Silent Hill» tiene unos gráficos bastante pobres para la línea de Konami.

SAGA RESIDENT EVIL



Da igual el sistema, cualquier plataforma tiene su propio «Resident Evil». Si quieres divertirte de verdad, cómprate el que quieras y te morirás de miedo con total seguridad. ¡Ay madre, qué miedo!

Precio: Varios Compañía: Capcom
Puntuación J&C: de 6.5 a 9.2
Sistema: N64, PSX, DC

LO MEJOR: la ambientación y la idea de combinar aventura con terror y acción es, sencillamente, genial.
LO PEOR: al final los juegos terminan repitiéndose más que el gazpacho, y eso lo notan los jugadores... que se cansan.

SOUL REAVER



Anónimo personaje que llegó a escondidas con un sensacional plataformas que incorporaba algunas ideas geniales. Técnicamente muy bien hecho y acabado, el doblaje en Español era espectacular.

Precio: 7.490 ptas. Compañía: Crystal D.
Puntuación J&C: 8.7 Sistema: PC, PSX, DC
Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz, Aceleración 3D opcional, 32 MB RAM.

LO MEJOR: los movimientos del protagonista, el argumento, el doblaje y las armas que utilizaba. Además tenía detalles de mucha calidad a la hora de controlar la acción.
LO PEOR: era un poco repetitivo y la cámara había que corregirla a cada paso.

POKEMANÍACOS

Actualmente son los reyes del mambo en todas las consolas de Nintendo. 151 Pokémon para coleccionar y entrenar en un juego de Rol que, aunque pobre, ha tenido un éxito apabullante y nos ha vuelto locos a más de uno. Largo y completo como pocos. ¡Enhorabuena Nintendo!

POKÉMON ROJO

Precio: 5.990 ptas. Compañía: Nintendo
Puntuación J&C: 8.0
Sistema: Game Boy Color
Compatible con: Cable Link

LO MEJOR: a todos nos encanta coleccionar Pokémon por los diferentes escenarios del juego... ¿o no?
LO PEOR: tener que comprarte el cartucho azul para poder hacerte con los 151 Pokémon. Es un juego de rol bastante *light*.

POKÉMON AZUL

Precio: 5.990 ptas. Compañía: Nintendo
Puntuación J&C: 8.0
Sistema: Game Boy Color
Compatible con: Cable Link

LO MEJOR: lo mismo que el cartucho Rojo, pero con otros Pokémon diferentes.
LO PEOR: seguimos sin saber porque Nintendo ha dividido el mismo juego en dos partes donde sólo cambian las especies de Pokémon. Por supuesto, sigue siendo tan *light* como el Rojo.

POKÉMON AMARILLO

Precio: 5.990 ptas. Compañía: Nintendo
Puntuación J&C: 8.0
Sistema: Game Boy Color
Compatible con: Cable Link

LO MEJOR: nos gusta bastante conseguir que nos siga Pikachu a todas partes –además de conocer su estado de ánimo– y la posibilidad de imprimir los Pokémon.
LO PEOR: sigue siendo igual que los otros y lo único que cambia es el lugar de los Pokémon.

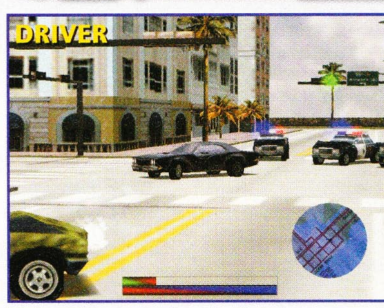
POKÉMON STADIUM

Precio: 12.990 ptas. Compañía: Nintendo
Puntuación J&C: 8.0
Sistema: Nintendo 64
Compatible con: Expansion Pak, Transfer Pak

LO MEJOR: poder ver a todos los Pokémon en un magnífico 3D. Que esté doblado para nuestro mercado y que incluya el Transfer Pak.
LO PEOR: es un cartucho bastante caro y aunque haya un montón de ligas y copas, su desarrollo es bastante repetitivo...

VELOCIDAD

DRIVER



Un buen juego que ha triunfado tanto en PlayStation como en PC. La vieja historia de policías y ladrones hecha videojuego por los británicos de Reflections.

Precio: 8.990 ptas. Compañía: GT Interactive
Puntuación J&C: 8.0
Sistema: PlayStation/PC
Compatible con: Memory Card, Dual Shock.

LO MEJOR: todas y cada una de las fases están muy bien pensadas. La física de los coches en concreto y el apartado gráfico en general son lo mejor de lo mejor.
LO PEOR: en muchas ocasiones se vuelve un infierno...

GP 500



El mejor simulador de motociclismo de todos los tiempos, aunque tal vez peca de ser demasiado real, ya que controlar a estas *burras* supone sudar sangre.

Precio: 7.990 ptas. Compañía: Microprose
Puntuación J&C: 8.0 Sistema: PC
Requisitos mínimos: Pentium 200 Mhz, Aceleración 3D obligatoria, 32 MB RAM.

LO MEJOR: la gran cantidad de opciones que tendremos disponibles, además de poder vivir un gran premio como un piloto de verdad.
LO PEOR: sin duda su dificultad, ya que nos obliga a repetir la misma pista una y otra vez hasta que no cometamos ningún fallo.

GRAN TURISMO 2



Continuación con dos CD separando las versiones *Arcade* y *Gran Turismo* del juego que no causó tanto impacto como el primero. Aún así, es mucho mejor...

Precio: 8.990 ptas. Compañía: SCE
Puntuación J&C: 9.4 Sistema: PlayStation
Compatible con: Dual Shock, Memory Card

LO MEJOR: los dos CD separando cada tipo de juego, el número de coches y los circuitos. Todo mejoró en calidad y cantidad.
LO PEOR: aunque todos lo esperaban, ha tenido menor impacto que el primer «Gran Turismo». ¿Por qué será?

RALLY CHAMPIONSHIP



Tal vez el mejor juego de rallies para PC hasta la llegada de «Colin McRae 2.0». Tiene un control sensacional, unos gráficos increíbles y la jugabilidad abruma...

Precio: 5.990 ptas. Compañía: Europress
Puntuación J&C: 9.2 Sistema: PC CD-ROM
Requisitos mínimos: Pentium 200 MHz, Aceleración 3D opcional, 32 MB RAM.

LO MEJOR: los circuitos son completamente reales ya que se deslizan por caminos de tierra y carreteras de asfalto deteriorado. Los efectos climáticos son increíbles.
LO PEOR: no representa el campeonato del mundo de rallies...

CENTRO MAIL

www.centromail.es

PC HARDWARE

CD-R VIRGEN 74' BULK



~~195~~ 130

JOYSTICK THRUSTMASTER TOP GUN

~~5.990~~ 2.990

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)

9.990

SVGA ATI RAGE FURY PRO 32 MB VIVO



~~32.990~~ 25.990

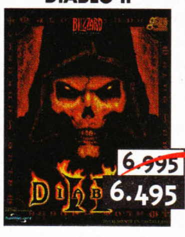
PC SOFTWARE

DELTA FORCE 2



~~7.450~~ 6.995

DIABLO II

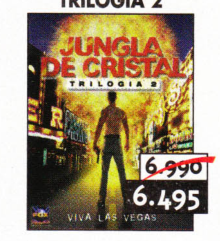


~~6.995~~ 6.495

GROUND CONTROL

~~6.995~~ 6.495

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2



~~6.990~~ 6.495

PC SOFTWARE

MDK 2

~~6.990~~ 6.495

MESSIAH

~~7.990~~ 7.495

SHOGUN: TOTAL WAR



~~6.990~~ 6.495

SOULBRINGER



~~7.490~~ 6.995

GAME BOY

METAL GEAR SOLID

~~5.900~~ 5.490

POKÉMON AMARILLO



~~5.990~~ 5.490

TOMB RAIDER



~~6.990~~ 6.490

FUNDA + LINK CABLE AMARILLO

~~2.990~~ 1.990

DREAMCAST

DEAD OR ALIVE 2



~~8.990~~ 8.490

ECCO THE DOLPHIN

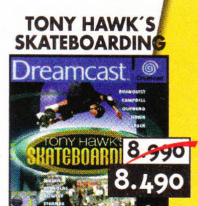


~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

~~9.990~~ 9.490

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



~~8.990~~ 8.490

NINTENDO 64

INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES

~~9.990~~ 9.490

PERFECT DARK




~~10.990~~ 10.490

POKEMON STADIUM + TRANSFER PAK

~~12.990~~ 12.490

PLAYSTATION

A SANGRE FRÍA

~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2



~~8.990~~ 8.490

LEGEND OF LEGAIA



~~4.990~~ 4.490

STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES

~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de agosto.

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona NUEVO CENTRO
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 NUEVO CENTRO
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



EXIT



Los escenarios son auténticos monumentos de un tamaño realmente salvaje.

Una de las muchas maravillas que permite el *engine* de «Blade» son las deformaciones y reflejos en tiempo real del agua –como podéis ver en esta imagen–.

En «Blade» podemos manejar a cuatro personajes: el Caballero, la Amazona, el Enano y el Bárbaro.

A priori, cualquier objeto del juego es un arma en potencia.

La proyección de las sombras son... ¡INCREÍBLES!

Las fuentes de luz y las sombras que proyectan son de lo mejorcito que hemos visto nunca...

Llevamos escuchando que va a salir desde que en 1996 se anunció su desarrollo. Desde entonces, ha sido más conocido por su portentoso apartado gráfico que por sus cualidades de juego. Este otoño, finalmente, lo podremos ver.

Rebel Act es una compañía española de desarrollo que decidió hace cuatro añitos fabricar un juego que destrozara a nivel técnico a las bestias 3D que por aquel 1996 reinaban.

Eran los tiempos de «Quake», de los clónicos de 3D Realms, de las primeras tarjetas aceleradoras y de la victoria del Windows 95 de *mister* Gates como sistema operativo de futuro.

Viendo el panorama, este grupo español se puso los objetivos más altos, desarrollando un *engine* que ofrecía virtuosismos gráficos inimaginables para los tiempos que corrían. Pero esas miras tan altas tuvieron un precio muy elevado: el retraso sistemático de su fecha de lanzamiento. Y es que hay muchos que todavía no se creen que «Blade» vaya a ver la luz a finales de este año. Más que nada porque han sido infinidad las veces que los chicos de Rebel Act han gritado aquello de "¡que viene el lobo!".

«Blade» es un proyecto ambicioso, no hay duda, por el que han pasado muchos programadores, grafistas, diseñadores de mapas y técnicos que han aportado su pequeño granito de arena. Hemos podido ver vídeos, pantallas, otra vez nuevos vídeos y *pre-alfas* jugables en las mejores ferias de videojuegos del mundo: tanto el E3 americano como el ECTS inglés le han visto pasar por sus *stands* y le han prestado una atención que pocos juegos españoles –salvando al Padre «Commandos»– han conseguido.

La versión *beta* de *testeo* de «Blade» ya parece otra cosa. Sus programadores han tenido que realizar un trabajito fino para poner orden en todos los departamentos que estaban desarrollando por separado los mapas de las distintas fases, las animaciones de los personajes o las armas principales.

Engine Gráfico

Tal vez es el aspecto más destacado y celebrado del juego, el *engine* gráfico –desarrollado por Rebel Act– posee algunas de las cualidades más impresionantes que jamás hayamos visto en un PC. A continuación pasamos a enumerar sus principales características, que pronto serán conocidas por todos los *Blademaníacos*:

- Entornos complejos en 3D
- Iluminación y aplicación del color en una sola pasada.
- Luces dinámicas y sombras en tiempo real completamente reales.
- Superficies especulares y transparencias de alta calidad.
- Mapas de deformación que permiten realizar ondulaciones en los reflejos del agua.
- Avanzados efectos de niebla.
- Modelos jerárquicos y deformables para objetos y personajes.
- Gestión automática de nivel de detalle segun posición de los objetos.
- Soporta Glide, OpenGL, Direct 3D y software de 16 bits MMX.
- Detección exacta de colisiones entre objetos en tiempo real.
- Dinámica de sólidos rígidos en tiempo real con rozamiento.
- Editor de niveles que permite la visualización y edición en tiempo real.
- Se pueden hacer *macros* –procesos automatizados– que fabriquen automáticamente escaleras o cualquier tipo de construcción.



Juan Díaz Bustamante Productor para Rebel Act

J&C: después de muchos años de desarrollo y tras contemplar las novedades tecnológicas que hemos sufrido en el apartado del hardware de aceleración 3D durante estos cuatro años, ¿«Blade» sigue estando en vanguardia o se ha quedado atrás?
JDB: creo que con solo echarle un vistazo al nuevo vídeo que hemos publicado en nuestra *web*, se puede comprobar que seguimos muy por encima de otros lanzamientos que están actualmente en desarrollo.
J&C: ¿qué tiene «Blade» que no tengan otros juegos clásicos del género?
JDB: yo diría que jugabilidad, tecnología y atmósfera. La historia y el argumento en «Blade» son muy importantes, te sientes realmente protagonista de una historia épica. Otro aspecto que destacaría es el realismo. Dadas las posibilidades tecnológicas que ofrece el *engine*, podemos interactuar con todo lo que veamos a nuestro alrededor. Nunca se había logrado tal grado de realismo con ningún juego 3D hasta la fecha.
J&C: ¿«Blade» es simplemente bonito y virtuoso a nivel técnico o también aporta novedades a la hora de jugar?
JDB: la jugabilidad ha sido nuestra mayor preocupación. Hacer un juego que fuera divertido, que nos enganchara a nosotros mismos era fundamental.
J&C: ¿por qué se han producido tantos retrasos en su desarrollo si, *a priori*, contaban con un poderoso apoyo de empresas nacionales e internacionales?
JDB: Yo no lo llamaría retrasos, sino exceso de optimismo en cuanto a la fecha de finalización. ¡Nada más empezar «Blade» en el año 96 estabamos ya dándolo a conocer a la prensa! Hemos tardado lo que había que tardar para un juego tan complejo como «Blade». Debemos pensar que gente mucho más experimentada que nosotros ha tardado cinco años en hacer, por ejemplo, «Outcast» o «Unreal».
J&C: ¿es posible que la espectación creada pueda volverse contra el juego? Es decir, ¿a «Blade» le van a exigir más que al resto?
JDB: puede ser, pero tal vez eso nos ilusiona y motiva mucho más.

Epopeya 3D contada

Así, se empezaron a enhebrar los hilos del argumento para integrarlo todo con el material disponible. «Blade», además de ser bonito y espectacular, tenía que ser jugable y disfrutar de un guión que dejara al aventurero pegado a la pantalla. Al mismo tiempo, se deshecharon algunas de las cualidades que se habían vendido a *bombo y platillo*, como el hecho de poder utilizar los miembros amputados a los enemigos como armas arrojadizas.

En esta epopeya medieval de tintes fantásticos, Rebel Act ha reclutado a cuatro héroes que, según el elegido, iniciarán su partida en escenarios distintos que, supuestamente, nos ayudarán a reconocer mejor sus virtudes. Pero además de estas cualidades específicas para cada personaje, «Blade» permite al jugador golpear a los enemigos con cualquier objeto que habite en la pantalla. En una de las demostraciones vimos cómo el caballero le *arreaba* a un enemigo con un taburete en la cabeza. Por si esto fuera poco, podemos alternar la vista en tercera persona con otra en primera para ejecutar algunas acciones que requieren de un mayor grado precisión. «Blade» tiene más de 100 armas, cada una con sus cualidades específicas de peso y manejabilidad. Pero tal vez lo más aclamado y valorado del juego son sus efectos visuales, los reflejos y las proyecciones de las sombras.

Estamos ante uno de los juegos clave para el futuro del software español, el título que puede acompañar a «Commandos» como el mayor éxito de la historia reciente, con un grado de calidad y dedicación que no poseen muchos nombres *supuestamente* superiores del panorama del videojuego internacional. «Blade» viene con retraso, pero si en el camino ha ganado en experiencia y jugabilidad reforzando sus cimientos... entonces, como se suele decir, la espera habrá merecido la pena.

José Luis

No abras tanto la boca... que entran moscas.

Al Enano *no le va ni un pelo* que se rían de su estantura.

Cronología

1996
Comienza el desarrollo de «Blade» y se anuncia a la prensa su lanzamiento a lo largo del año 1997.

1997
El juego se retrasa de nuevo y empiezan a rediseñarse los primeros mapeados del juego.

Se anuncia un nuevo retraso en la fecha de lanzamiento: el proyecto «Blade» es más grande de lo que sus creadores nunca imaginaron.

1998
«Blade» es presentado en el *stand* de Gremlin durante el E3 celebrado en Atlanta. Su fecha de lanzamiento parece cercana ya que en esta *beta* se pueden ver algunas de las maravillas que su *engine* gráfico es capaz de generar: proyecciones de sombras y diseño de algunos mapas.

«Blade» también acude al ECTS de Londres ese año bajo la tutela de Gremlin... pero se anuncia un nuevo retraso en su lanzamiento. Hasta 1999 nada.

«Blade» llega a España y es presentado en el SIMO de ese año. Exactamente el 7 de Noviembre a las 16:00 horas en el *stand* de Friendware.

1999
En Abril aparece en la *web* oficial de Rebel Act un vídeo con algunas fases del juego: se siguen adivinando las maravillas técnicas del *engine* y posibilidades de control de los personajes: Amazona, Bárbaro, Caballero y Enano.

«Blade» acude puntualmente al E3 celebrado en Los Angeles y al ECTS de londres con nuevas versiones: queda clara su enorme calidad pero se adivina un nuevo retraso, a pesar de que no existe un comunicado oficial por parte de nadie.

Se publican nuevas pantallas en la *web* oficial de Rebel Act: www.rebelact.com

2000
«Blade» no aparece por el E3 de los Angeles y se desatan todo tipo de rumores: ¿se retrasará de nuevo o es que Rebel Act ha aprendido de los errores y no volverá a enseñar nada hasta que todo esté bien atado?

Rebel Act enseña su primera gran *beta* de *testeo*, y anuncia que el juego estará en la calle, de verdad, a finales de año.

El ECTS de Londres no verá, en principio, nuevas versiones del juego.

Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de aparcamiento náutico:
0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.



Puntuación **9.2** Sobresaliente (2)

(1) **Colin McRae Rally 2.0**

(3) PSX · PC · N64 · GBC · DC

(4)
Compañía: Codemasters
Precio: 7.490 Ptas.
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: terminar el campeonato con más puntos que nadie ganando todos y cada uno de los tramos.
Modo de juego: utiliza los frenos y el acelerador para evitar un vuelco.

(5)
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de cámaras:	6
Nº de vehículos:	6
Modo Arcade:	Sí
Copiloto:	Sí

(6) Compatible con…
Dual Shock
Memory Card

(7) Todo, desde los derrapes hasta los vuelcos.
---.

(8) DIF SON GRA JUG

4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?

La disciplina de *Curación de sangre* es de gran utilidad para rellenar nuestra endeble barra de vida/energía.

Cuando nos hemos convertido en Vampiro, podemos atacar a todo bicho viviente.

La cooperación es un detalle fundamental para sacar adelante nuestra partida.

El principio del juego se desarrolla en el siglo XII y podemos llegar hasta la actualidad.

En algunos momentos, «Vampire» nos sorprende con *intros* en tiempo real.

Vampire — La Mascarada — Redemption

¿Quién me pone el colmillo encima?

Viene directo a hincarnos el diente y no tendrá ningún reparo a la hora de hacerlo. Una maravilla del rol... ahora para PC.

El momento de las partidas de dados con «Vampiro» –el juego de rol– se han terminado. Y es que todo el universo *rolero* –que tiene más de ocho años– se ha traspasado sin variaciones a dos CD que destilan calidad y muy buenas maneras.
En «Vampire: La Mascarada Redemption» nos encontramos cara a cara con toda la esencia de este universo en un argumento nuevo que no tiene casi nada que ver con lo visto anteriormente.
En él tomamos el control de Christof, un caballero del siglo XII enemigo del mal y que posee una inquebrantable fe en lo divino. En su devenir, termina por llegar –algo maltrecho– a Praga después de ser herido en el campo de batalla en una cruzada contra los infieles. En ese momento es cuando empezamos a jugar y a ver desfilar ante nuestros ojos bellos paisajes ambientados de una forma como pocas veces se había visto en un PC.
Esto no es sólo porque el nivel técnico raye una altura que otras súper producciones ni sueñan, si no por que al espectáculo visual, a los gráficos, se le une un entorno sonoro que nos introduce por completo en la aventura.
Y es que además de disfrutar con escenarios detalladísimos donde es posible contemplar casas, gentes y tiendas, los efectos de sonido y las músicas redondean unos entornos que parecen sacados de la Edad Media.
También pasa al revés, ya que si la aventura nos lleva hasta una mina demoníaca escucharemos los gruñidos de las bestias que allí habitan y el agua de las corrientes subterráneas precipitándose al vacío…
¡Vamos!, que el nivel técnico no está nada descuidado y es de los más trabajados que hemos podido ver y oír últimamente.
En el terreno puramente jugable «Vampire: La Mascarada Redemption» tiene un desarrollo que mezcla partes de rol con otras de aventura. Las disciplinas, puntos de experiencia, fuerza, humanidad, resistencia o *frenesí* son palabras que, sin duda, sonarán a más de un *vampiriano* que acostumbre a echar unas partiditas al tradicional juego de rol, pero que a los no iniciados costará recordar hasta que se *den algunos rulos* con el videojuego. Todos estos ingredientes que forman parte de la personalidad del protagonista los iremos administrando y ganando cuando completemos las misiones que nos asignarán durante la aventura. Desarrollo, por cierto, que podremos modificar según las diferentes respuestas y acciones que pongamos en marcha. Las luchas y movimientos los realizaremos con el ratón *clickeando* sobre los enemigos o en la zona a la que queremos desplazarnos.
El modo multijugador es muy, pero que muy especial: cuatro jugadores pueden crear su propia aventura en la que el narrador decide qué es lo que ocurre, además de configurar todos los enemigos, objetos y situaciones.
«Vampire: La Mascarada Redemption» es ideal para *roleros* puros, aunque los nuevos, con un poco de práctica, también se lo pasarán en grande. Por cierto, ¿sabíais que el primer Vampiro fue Caín?...

Nacho

A Christof no le sentará muy bien eso de convertirse en Vampiro.



Gráficamente, el juego ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle.



Partidas multijugador

1.- Lo primero que hay que hacer nada más comenzar es crear nuestro personaje (A) protagonista y elegir la época en la que va a vivir.

2.- Ahora hay que configurar sus habilidades (B): fuerza, fe, resistencia y un montón de disciplinas (C). Ahora nuestro Vampiro será más...

3.- ... fuerte o débil. Una vez gastados todos los puntos de experiencia, sólo nos queda pulsar OK y crear la esperada partida.

4.- En esta pantalla decidimos si vamos a unirnos a una partida ya creada o, por el contrario, nos lanzamos como *host* de una aventura.

5.- Decidimos crear una porque *somos los más guays* y seleccionamos la época (D) donde vamos a jugar. Aceptamos la configuración.

6.- Sólo nos queda esperar a que entren los demás participantes y apagar las luces para disfrutar de una aventura apasionante.

7.- Si hacemos las veces de narrador, debemos seleccionar los elementos (E) que van a formar parte de nuestra aventura...

8.- ... ahora hemos decidido darle una escopeta a nuestro personaje y crear un *bobby* (F) –policía londinense– para que se diviertan juntitos.

Vampiro: El RPG

El libro –y juego– de «Vampire: La Mascarada Redemption» nació de la imaginación de White Wolf en el año 1991 y ha cosechado un gran éxito a lo largo de todo este tiempo.

La manera de jugar es *narrativa*, lo que quiere decir que existe un número ilimitado de aventureros –lo recomendable son cinco– que se ven conducidos por el argumento que el narrador va creando. Además del libro original de Vampiro, también existen publicaciones que continúan la historia, ofreciendo nuevos personajes, clanes e inéditos apuntes sobre el guión original.

El libro se puede comprar con relativa facilidad en cualquier tienda especializada de rol y aventura. Género que, por cierto, cada vez tiene más adeptos.

Puntuación

Vampire: La Mascarada Redemption

9.3 Sobresaliente

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	White Wolf
Precio:	7.995 ptas.
Género: Rol 3D	Traducción: Sí

Objetivo: atravesar diferentes épocas como vampiro para llegar a la verdad del asunto.

Modo de juego: ratón, teclado y mezcla de humanidad y bestia.

Nº de jugadores:	1
Nº de épocas:	2
Multijugador:	Sí (4)
Armas:	Muchísimas
Violencia:	Vampírica

Requisitos mínimos

Pentium 233 MHz
64 MB RAM
Obligatorio aceleración 3D

Todo y el modo multijugador es, sencillamente, inmortal.

La IA se podría mejorar.

DIF SON GRA JUG



La cámara la podemos rotar según nos convenga, pero cuidado con elegir un ángulo equivocado...



Hierro, carne, magia... el mundo de «Vagrant Story» es alucinante, pero para jugar *como Dios manda*, tenemos que comprar un diccionario de inglés...



¡Vaya toña le hemos dado a nuestro amiguito! ¡Ah! los efectos de luz son realmente impresionantes... ¿qué no?

El diseño de todos los personajes y escenarios es fantástico. Lástima que los *pixels* sean del tamaño de la cabeza de Gustavo y que el juego esté en el idioma de la Reina Madre de Inglaterra... ¿y éste qué dice?

VAGRANT ST

LA NUEVA FANTASÍA DE

En el tiempo de espera que hay entre el lanzamiento de la octava y la novena parte de «Final Fantasy», Square se saca de la manga una aventura que promete mucho... en inglés.



Podemos guardar pócimas y demás objetos en los baúles. ¡Qué útil!

Squaresoft es el amo del RPG y todo el mundo lo sabe. Y es que cada nueva creación que toca este género se convierte, por arte de magia, en visita obligada para aficionados más o menos *roleros*.

Por supuesto, «Vagrant Story» no es un borrón en su impresionante *currículum*, sino más bien toda una sorpresa que ha barrido en los mercados japonés y americano sin apenas esfuerzo: llegó sin que nadie lo esperara y se salió con la suya vendiendo a lo bestia.

Lo que nos hemos encontrado en «Vagran Story» *tiene pinta* de ser bueno... al menos durante el primer vistazo cuando comprobamos que su apartado gráfico es el mejor de todos los aparecidos en PlayStation durante el presente año: está trabajado, es puntilloso hasta en el más mínimo detalle, padece de buenas animaciones y posee una ambientación excelente. ¡Vamos!, que es una auténtica maravilla... Y es que tal vez resulte paradójico contemplar cómo PlayStation sigue sorprendiendo más que lo visto hasta ahora para Playstation 2.

A la hora de ponernos a jugar «Vagrant Story» impresiona por diferentes puntos que le hacen encumbrarse hasta la cima de los más grandes. Lo que sí es cierto es que por culpa del inglés, podremos inventarnos el argumento que más nos guste. Por fortuna, lo que leamos en pantalla acerca de lo que ocurre en el juego no afecta a su desarrollo, pero es evidente que quién no tenga ni idea del idioma anglosajón se perderá un aliciente fundamental para vivir más intensamente la aventura.

El sistema de lucha es muy bueno, original y de lo más interesante, aunque aburrirá a los que busquen una acción más rápida, ya que a la hora de atacar la acción se congela para dar paso a la elección y dirección del golpe que queremos asestar. Así, es posible atacar a nuestro adversario en



En «Vagrant Story» nos toca luchar contra enemigos tan fieros como éste. ¿Pero los dragones existen de verdad?


La mitología también está presente en el juego. Aquí no hay laberintos, pero este Minotauro nos quiere enseñar lo que es torear con un *macrohacha* en la mano...

ORY

E SQUARE

APRENDE A GOLPEAR



Si hemos conseguido recordar una nueva habilidad, lo primero que tenemos que hacer es entrar en el menú (1) y elegir *Battle Abilities*. Con esto pasaremos a una pantalla en la que podremos...



... elegir en qué queremos invertir la experiencia (2): si en la habilidad para hacer *combos* o en la de defendernos mejor y realizar una *contra* si nos atacan. Hemos elegido...



... la habilidad de ataque. En esta parte, debemos asignar a cada uno de los tres ataques aprendidos un botón (3). Círculo, triángulo y cuadrado son los únicos que podremos configurar.



Al salir del menú después de aceptar presionamos el botón de ataque y seleccionamos una parte del cuerpo del enemigo que hay dento de la zona de selección (4). ¡ A por la cabeza!



Atacamos y al momento aparece una admiración en la testa de nuestro personaje. En este momento debemos presionar cualquier botón predefinido y así, completaremos el *combo*.



¡Bien! lo hemos hecho perfecto y eso lo podemos ver en la parte superior izquierda. Al completar el *combo*, podremos continuarlo SÓLO si la admiración aparece en pantalla.

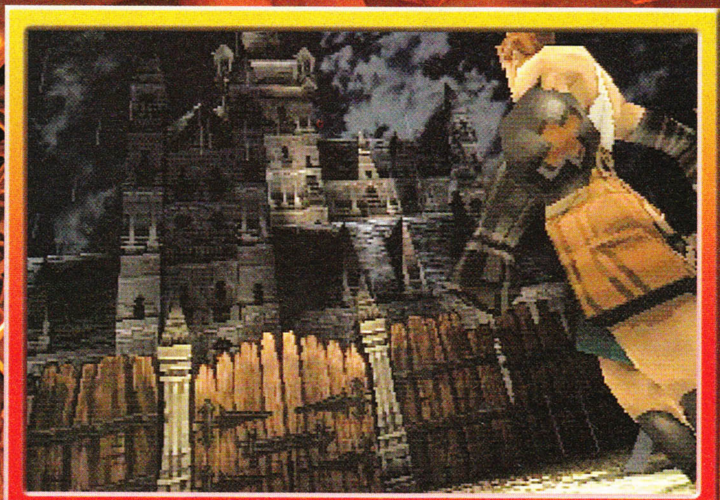
Durante el desarrollo nos encontraremos con variados *puzzles*. ¡Pero qué fuerte es nuestro niño!

un lugar exacto, donde presumiblemente se hace más débil. Otro de sus virtudes es el de los *combos*, que hacen mucho más *enchuscante* las escenas de lucha... pero su dificultad a la hora de ejecutarlos hará que nos lo pensemos dos veces.

En «Vagrant Story» los enemigos son realmente geniales ya que, además de presentar un aspecto magnífico, son lo suficientemente difíciles como para mantenernos enganchados durante todo el juego.

«Vagrant Story» es un *pedacho* de videojuego que hace más grande a este arte. Lástima que esté en inglés y que en las luchas la acción se congele tanto. Sería bueno que fuéramos olvidándonos temporalmente de «Final Fantasy» para dar la oportunidad a otros nombres que vienen empujando fuerte: «Vagrant Story» es diferente, inteligente, divertido y suponemos que posee un guión excepcional que desconocemos por el idioma. Una verdadera pena. ¿Nos repondremos?...

Nacho



Las escenas en *plan peliculón* nos muestran encuadres realmente *acongojantes*. Lo malo es que no sepamos si el protagonista está buscando castañas en Transilvania, o si su amada está prisionera de un Castillo cercano a Sepúlveda.





Los monumentos ayudan a atraer la atención de los turistas extranjeros. ¡Dinero!

Las industrias no son muy limpias: provocan nubes tóxicas a la mínima que pueden.

Los servicios aéreos contra incendios. ¡Qué eficaces son los chicos!

¿Seríais capaces de acabar solitos con el muro de Berlín?



SimCity 3000 World Edition

Alcalde por un día

Maxis retuerce un poco más la soga del clásico sobre nuestros cuellos con la intención de no soltarnos jamás, porque a diferencia de «Los Sims», aquí sí tenemos mucha tela que cortar. Manos a la obra...

Va camino de cumplir diez años la idea que Maxis se sacó de la manga con la única intención de divertirnos gracias a un desarrollo elemental pero lleno de estrategia donde el jugador tiene que poner sus cinco sentidos al servicio de la comunidad. Designar el tipo de terreno, llevar electricidad o poner calles son los pasos previos antes de que nadie construya nada. Eso sí, una vez que nos *remanguemos* el mono y empecemos a fabricar cañerías y postes de luz, veremos cómo salen de sus madrigueras hombrecillos –ahora Sims–que se ponen manos a la obra en pos de la prosperidad general. Luego está aquello de legislar, de subir o bajar los impuestos, de facilitar los transportes públicos al colectivo o de diseñar unas zonas verdes y comerciales que quitan el sueño... pero eso tiene más que ver con nuestra calidad de políticos que con la habilidad como jugadores expertos.. «Sim City 3000 WE» es todo eso y mucho más, porque entre sus modos de juego incluye los pertinentes editores para pacientes eternos donde ver crecer un edificio es tan desesperante como analizar el flujo de grasa que tiene lugar dentro de los tulipanes verdes. Lo que está claro es que la genial idea de Maxis sigue en forma y, sobre todo, rejuvenecida por un atractivo apartado gráfico.

Y es que a diferencia de ese *torpón* invento llamado «Los Sims», «Sim City 3000 WE» tiene tantas posibilidades que es infinito acabarlo en serio, optemos o no por demoler todo y provocar catástrofes *estilo divinas* donde no se salva ni el apuntador. Que ya sea por las buenas o por las malas, el objetivo final es hacer de nuestra urbe un entorno próspero para los inconscientes Sims y que su calidad de vida y dinero no decaiga aunque llegue la noche.

«Sim City 3000 WE» es una especie de recopilación del juego aparecido hace un año pero con nuevas ciudades y edificios que podemos poner a prueba. Asia, Europa y Norte América son el lugar donde transcurren nuestros experimentos municipales y que gracias a un original desarrollo pueden ser víctimas de un desastre natural: Madrid, Berlín, Londres o Tokio están presentes con su particular trazado en misiones donde tenemos que salvar a la ciudadanía de una ventisca, un tornado o una plaga de langostas. Pero ese es el modo *escenario*, algo así como una prueba de fuego que tiene un tiempo límite. Si nos decidimos por crear una ciudad la cosa cambia y el tiempo necesario lo ponemos nosotros en función de nuestros objetivos. Y es que tenéis que recordar que una ciudad no significa estabilidad por muy bien que lo hagamos, ya que en un momento todo *nuestro curro* puede venirse abajo por el eficaz trabajo de un terremoto que se lleva por delante lo que pilla. Así son las cosas: si no tenemos un buen plan contra desastres, nuestra urbe estará en peligro. «Sim City 3000 WE» es el mismo juego que nos vendieron hace un año pero con las mejoras y nuevas ciudades que han diseñado para nosotros. ¿Merece la pena? Pues tanto como te guste la genial idea de Maxis...

José Luis



El juego permite distintos niveles de zoom sobre la pantalla. Lo malo es que se pixela...



Ordenes y consejos

Caída del muro

Saludos al Alcalde: Belunguentruñen

Desde hace 28 años el Muro de Berlín han separado amigos, familia y a una nación. Mientras el oeste se beneficiaba de la modernización y de la atención al desarrollo, el este sufría de una inadecuada infraestructura. Ahora, la Guerra Fría ha acabado y tu trabajo es unir a la ciudad. Te mantendré informado por teletipo acerca de la polución y del progreso de la tierra. Tienes 5 años para completar tus objetivos.

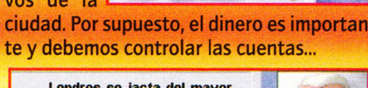
Marcos Bien

Objetivos de escenario:

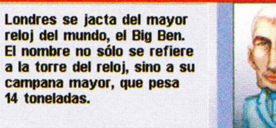
¡Eche abajo el Muro de Berlín! Lo hemos estado cortando en trozos, pero ya es hora de que traiga los buldózeres y quite esto de aquí.

Las plantas eléctricas de Berlín Oriental son obsoletas. Limpie y

En «Sim City 3000 WE» tenemos que legislar por y para el pueblo. Como alcaldes que somos de una capital de estas características, tenemos que promulgar ordenanzas sobre el suelo, las basuras, el aparcamiento, la iluminación, el reciclaje de los desperdicios, el mantenimiento de las calles, la limpieza de las zonas verdes, los sueldos de los policías, bomberos y servicios médicos o la conservación de los monumentos que tengamos. Pero eso, es recomendable...



... atender a las peticiones que nos lleguen del resto de concejales y colectivos de la ciudad. Por supuesto, el dinero es importante y debemos controlar las cuentas...



Londres se jacta del mayor reloj del mundo, el Big Ben. El nombre no sólo se refiere a la torre del reloj, sino a su campana mayor, que pesa 14 toneladas.

... pidiendo préstamos o elevando los impuestos que pagan los comercios, ciudadanos e industrias. ¡Pero ojo!, una presión fiscal excesiva provocará un éxodo a cuidades vecinas y perderéis la partida.

Desastres naturales

OVNI

Un extraterrestre se pasea por nuestra cuidad y empieza a disparar láser sobre los tejados. ¿Qué podemos hacer para evitar la destrucción de nuestra urbe?

Nube tóxica

Las ciudades se caracterizan por provocar mucha polución. Si queréis ver de qué es capaz una nube de estas, provocar un desastre y veréis.

Tornado

Típico de latitudes tropicales, se hace raro ver un barrio de Berlín barrido por un tornado de estos. Solar que pasa, zona por la que no vuelve a crecer la hierba.



Juegos & Cía. Sortea: 10 juegos SIM CITY 3000 para PC

Bases en la pág. 82

Puntuación **7.0** Notable

Sim City 3000 World Edition

PSX | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía:	Maxis
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Sim	Traducción: Sí

Objetivo: construir una ciudad próspera llena de gente con prisas y muchas ganas de irse de compras.

Modo de juego: como alcalde de la ciudad, hay que prometer mucho.

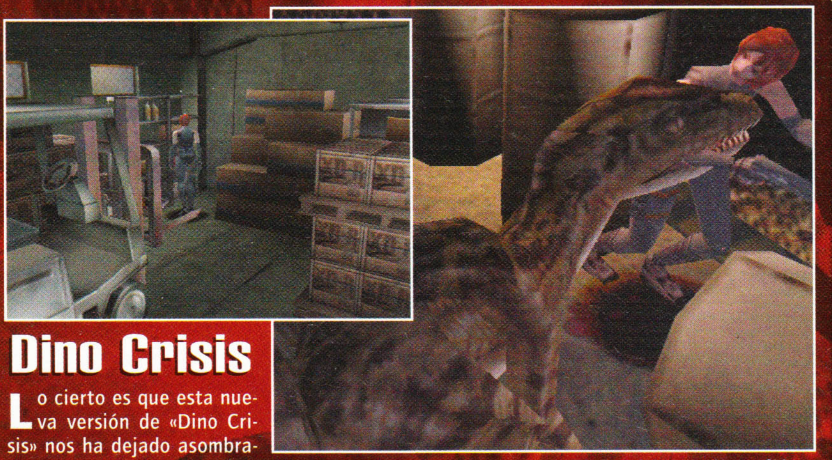
Nº de jugadores:	1
Nº Escenarios:	13
Editor Ciudades:	Sí
Editor Edificios:	Sí
Nº Monumentos:	95

Requisitos mínimos

Pentium 166 MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

+ Es sencillo, divertido y tremendamente original.
− Al aumentar la pantalla los gráficos se pixelan.

DIF SON GRA JUG



Dino Crisis

Lo cierto es que esta nueva versión de «Dino Crisis» nos ha dejado asombrados. Y no por su gran jugabilidad, que la tiene, ni por su increíble argumento, si no por que al instalarlo y arrancarlo para jugar nos damos cuenta de que, por arte de magia, nuestra maravillosa PlayStation ha mutado su forma en un esplendoroso PC. ¿Cuál es el secreto?, ¿cómo es posible que estas dos versiones se parezcan tanto si un PC es más potente?, ¿por qué no se han aprovechado de ese poder? o ¿dónde están las bolsas de palomitas de caramelo?
Eran preguntas que nos hicimos insistentemente al ver alarmados el resultado de la *conversión de marras*.
Seguramente Capcom le ha *encasquetado* el proyecto a algún *equipo de programación* y en un tiempo récord se han trabajado un *emu*... –¡ups!, perdón– digo un juego EXACTO al original. Y es que por no cambiar no han cambiado ni el famoso *press Start* de la pantalla de presentación.
Para jugar con «Dino Crisis» no hace falta *gastarse un pastón* en un PC. Basta con tener una *play* que no llega a las 20.000 *pelas*.

Gustavo



Puntuación
Dino Crisis
5.5
Suficiente

PC
Sistema

Compañía:	Capcom
Precio:	7.990 Ptas
Género: Aventura	Traducción: Sí

El emulador de PSX funciona muy bien.
No tenemos un pad de PSX a mano...

DIF SON GRA JUG

Croc 2

Uno de los personajes más carismáticos que se han dignado a meterse en nuestro ordenador vuelve con más fuerza que nunca para amenizar las calurosas tardes de verano.
Estamos hablando de *Croc*, ese divertido réptil que ya nos hizo sonreir en su día y que ahora tiene una nueva aventura con 40 niveles llenos de saltos y plataformas.
Además de saltar, colgarse, coger objetos y demás, en esta nueva aventura tendremos la oprtunidad de conducir un *kart*, manejar un planeador, un bote, un globo y ¡hasta una vagoneta!
La historia del programa es muy básica: después de recibir un mensaje en una botella de dos cocodrilos que intentan encontrar a una cría, Croc se aventura a buscarlos para averiguar si son realmente los padres. Pero el malvado Dante no nos lo va ha poner fácil y hará todo lo que esté en su mano para entorpecer nuestra búsqueda.
Un gran plataformas que nos ha dejado con muy buen sabor de boca: básico y sencillo pero divertido.

Gustavo



Puntuación
Croc 2
6.0
Bien

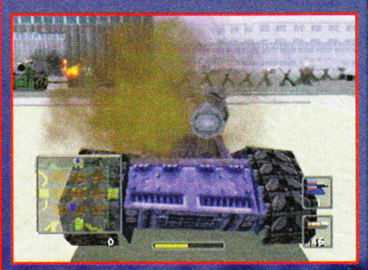
PC
Sistema

Compañía:	Fox Interactive
Precio:	6.995 Ptas.
Género: Plataformas	Traducción: Sí

Plataformas llenas de diversión.
Es muy, pero que muy sencillo.

DIF SON GRA JUG





Battletanx Global Assault

Vaya cartucho más extraño *se ha currado* 3DO. Con un desarrollo tipo «Twisted Metal», la compañía de Trip Hawkins ha apadrinado una forma de jugar que no llegaba a ser del todo divertida. Pero este «Battletanx Global Assault» tiene algo diferente: está en Nintendo 64 y podemos jugar cuatro amiguitos para ver quién dispara más fuerte y más rápido... ¡vamos!, que es competición pura y dura.
Aunque en un principio podemos pensar que estamos ante un *truñojuego*, os podemos asegurar que este «Battletanx Global Assault» no está nada mal... eso sí, siempre que no salgamos del modo para varios jugadores.
Si queremos disfrutar de una sesión para un solo aventurero, lo más probable es que acabemos hartos de verdad: es un caos, en ningún momento sabemos dónde estamos y, lo peor de todo, es que nos eliminan con una facilidad pasmosa: ¡parecemos moscas!
Este cartucho de 3DO es un experimento que huele a desastre pero que, con un poco de paciencia, se hace hasta divertido.

Gustavo



Puntuación
Battletanx Global Assault
5.4
Suficiente

N64
Sistema

Compañía:	3DO
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: No

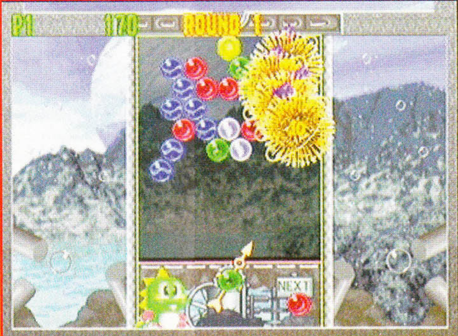
Un buen juego para pasar una tarde.
Aburre al poco tiempo de jugarlo.

DIF SON GRA JUG

Bust a Move 4

Los dragoncitos más divertidos llegan a Dreamcast como mejor saben: con la locura por bandera.
Sin apenas presentar cambios respecto de otras versiones, en Dreamcast «Bust a Move 4» sigue siendo tan jugable como siempre... y eso es de agradecer.
A la hora de ver el GD podemos reaccionar de dos formas. La primera, y más normal, es pensar que Taito se repite más que el gazpacho y que ya es hora de darle un empujoncito a la idea principal. Y otra reacción muy distinta es la del amante de la *saga de las bolitas*: "estamos de acuerdo en que el juego no aporta demasiadas novedades, pero me da igual si me sigo divirtiendo".
Unos y otros tienen sus razones de peso, pero lo que es cierto –y nadie puede negarlo– es que no hay ser humano en el mundo que, con el pad en la mano y un «Bust a Move» de éstos en pantalla se largue y deje pasar la oportunidad de entretenerse.
Este primer juego de la saga para Dreamcast no desmerece al resto: es bonito y podemos diseñar nuestras pantallas. ¿Quieres más?

Nacho







Puntuación
Bust a Move 4
6.4
Bien

DC
Sistema

Compañía:	Taito
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Habilidad	Traducción: No

Muy divertido y carismático.
No aporta novedades interesantes.

DIF SON GRA JUG



El colorido de los escenarios es, sencillamente, maravilloso.

Los escenarios *prerrenderizados* son lo mejor del juego.

¡Uf! más de un guardia. Lo más seguro es que termine en una bolsita de plástico.

Sony se ha apuntado a la fiebre de los agentes secretos con una aventura gráfica llena de escenarios *prerrenderizados* que no ha colmado todas las espectativas que habíamos puesto en él.

A SANGRE

Al servicio de la Ley

Después de haber disfrutado de títulos como «Metal Gear Solid», «Syphon Filter» o «Fear Effect», Sony ha visto claro que el género de los agentes especiales está a la orden del día y que proporciona jugosas ganancias a todo aquel que se interna en ese territorio.

Pues bien, Sony ha ido más allá que cualquier competidor y ha querido dar una vuelta más a la tuerca del género. Lo malo es que ha apretado tanto que el tornillo se ha pasado de rosca.

Para comenzar, en vez de programar un juego de acción –que es lo que nos pide el cuerpo–, han hecho una aventura gráfica con algo de movimiento en la que unos diálogos nos atormentan ralentizando la acción del juego. Pero además de intercambiar opiniones con todo *Ser parlante*, tendremos que intentar resolver los distintos tipos de *puzzles* que nos proponen. Y os aseguramos que esto no es tarea fácil. Pero sin duda el defecto más grande reside en que no podemos derribar a los guardias con facilidad, estilo «Metal Gear Solid», ya que si osamos enfrentarnos a más de uno, lo más probable es que acabemos más rodeados que un *ladroncete* en una comisaría.

En «A Sangre Fría» nos movemos por escenarios *prerrenderizados* estilo «Final Fantasy» que, a primera vista, nos parecerán maravillosos y ricos en detalles.

Pero después perderán todo su encanto gracias a las anima-

Las luchas con los guardias son imposibles de ganar.

La astucia es una de las cualidades que tendremos que utilizar para salir victoriosos.

Extermina como puedas

Tendremos que terminar con los guardias de una forma silenciosa si no queremos que todo un ejército armado hasta los dientes nos caiga encima. Pues bien, aquí tenemos una forma de terminar con ellos.

Primero cerciórate de que tu pobre víctima está de espaldas para que no te pueda detectar.

Después acércate a él gateando y con mucha cautela. Si te ve o te oye la aventura *se finiquitará*.

Luego asséstale manotazos hasta que caiga al suelo. ¡Ya lo has logrado. Fácil ¿eh?, pues ya verás ya...


Tendremos que sufrir en nuestras carnes el frío invierno.


Los *puzzles* que nos plantean no son de fácil solución.

FRIA
y el Orden


Lo mejor en algunos momentos es pasar completamente desapercibido.

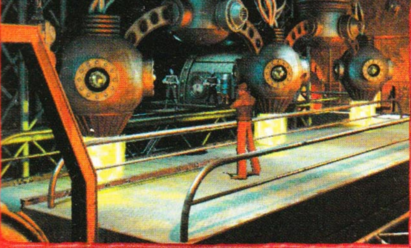
ciones de los personajes: son demasiado lentas y nos dan la sensación de que todos se mueven como Chiquito de la Calzada: ¡comooor!, ¡jaaarrrrr!...

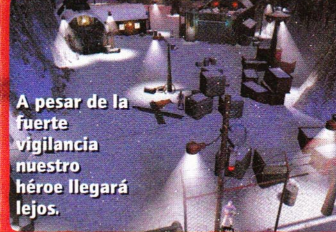
Otro de los inconvenientes de este juego son los largos tiempos de carga que sufriremos en nuestras carnes cada vez que la cámara cambie de perspectiva. Os podemos asegurar que puede llegar a ser desesperante.

Pero sin ninguna duda, lo que se lleva la palma en el apartado más decepcionante es la elevada dificultad que tiene en todas y cada una de sus fases. Y es que tendremos que repetir una y otra vez la misma pantalla hasta pasarla... y no precisamente por falta de habilidad, sino por que después de pasar tantísimas veces por el mismo sitio ya sabremos mecánicamente lo que debemos hacer.

Lo único que se salva de la quema es el excelente doblaje que Sony ha llevado a cabo, y que nos introduce en el argumento haciéndonos creeer que estamos frente a una pantalla de cine. En definitiva, esta es una aventura ideal para ver cómo la juega un amigo porque es muy bonita y espectacular en lo que a diseño de escenarios se refiere. ¡Parecen sacados de una *peli* de 007! Si lo que queremos es deleitarnos con un gran argumento donde las voces y los diálogos son *súperinteresantes*, entonces no tenemos más que ejecutar «A Sangre Fría» y escuchar atentamente. El problema llega cuando nos ponemos al mando e intentamos jugar: es prácticamente incontrolable y los combates son poco menos que imposibles. ¿Un fiasco...? Vosotros tenéis la última palabra.

Gustavo


El doblaje de las voces es lo mejor del juego, ya que nos hará pensar que estamos ante una *superproducción* de cine.

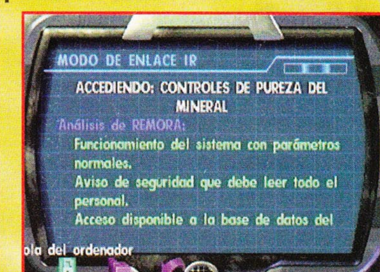

A pesar de la fuerte vigilancia nuestro héroe llegará lejos.

Manejando el REMORA

Para tener acceso a todo tipo de información, estaremos equipados con un reloj que, además de darnos información sobre la misión, nos da la posibilidad de enlazarlo con otras computadoras para sacar de todo...



El Enlace por infrarrojos sirve para enlazar nuestro equipo con otro. Así, cuando estemos cerca seleccionamos este icono y tendremos acceso a toda la información.



Dentro de los equipos podemos encontrarnos todo tipo de datos, informes... y hasta el control de pureza de los minerales. ¿Jarrr?



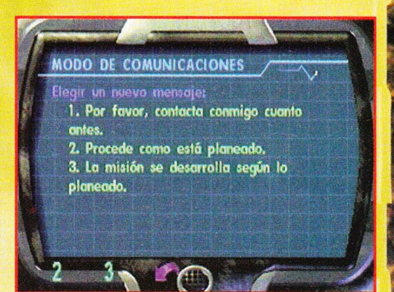
Si seleccionamos esta opción tendremos acceso a una base de datos en la que nos muestran la información de distintos personajes que intervienen en la misión.



La ficha que aparece cuando elegimos al personaje que queremos estudiar. Es de lo más completa... ¡vamos!, que nos dirá hasta la edad de su *ex-novia*.



Cuando hayamos enlazado con un equipo exterior, es posible enviar mensajes a nuestra base central utilizando el modo comunicaciones.



Cuando entremos en este modo nos darán la oportunidad de enviar distintos mensajes ya redactados a otros terminales de la agencia secreta.

Puntuación





PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	SCE
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: infíltrate en un campamento enemigo para encontrar a un compañero desaparecido.

Modo de juego: habla, escóndete y reza para que no te vea nadie.

Nº de jugadores:	1
Nº de misiones:	9
Tutorial:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Nothing

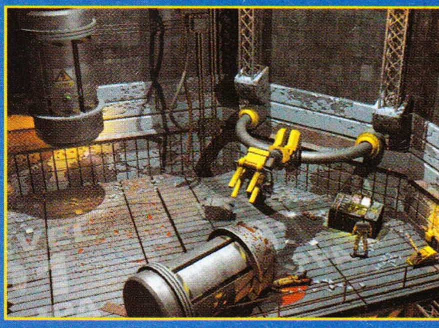
Compatible con: Memory Card, Dual Shock

- La traducción y los gráficos... que son excelentes.
- La dificultad y las animaciones.

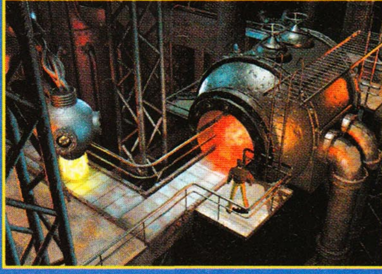


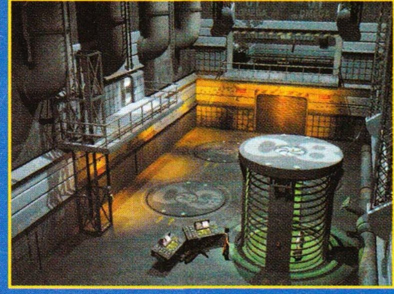
Versiones

PC CD-ROM



Todavía no hemos podido disfrutar de esta versión, pero por lo poco que hemos podido ver –en el E3– estamos seguros de que el guión será igual que en PlayStation. Eso sí, los gráficos prometen ser mucho mejores a nivel de resolución y suavidad de movimientos... aunque, la verdad, nunca se sabe. Esperamos que en esta ocasión puedan corregir errores como el de los movimientos de los personajes para que al menos se muevan de una forma más natural. También rezamos para que ajusten un poquito más la dificultad y así podamos disfrutar de un argumento que, *a priori*, *tiene pinta* de ser interesante. Lo dicho, esperamos que los responsables de proyecto vean los errores cometidos y se los carguen para que el éxito que todos esperábamos en PlayStation tenga su oportunidad en PC. Por todo ello, esperamos con más ansia si cabe el desembarco de este juego después del verano. ¡Ay, ay, ay!, con lo bonito que lo podían haber dejado.









GALERIANS

Los caramelos provocan caries

Ya *la ha montado* en todos los países en los que ha sido lanzado y no precisamente por ser un gran juego, si no por tener un protagonista... digamos que de lo más especial.

Desilusión es la sensación que nos ha transmitido «Galerians», un juego del que esperábamos mucho pero que no pasa de ser *uno más del montón*. En las lejanas tierras japonesas y estadounidenses lo habían catalogado de aventura adulta, original y hasta excepcional, pero lo que nos hemos encontrado es diferente. «Galerians», basa su originalidad en una trama similar a la de la famosa película "Akira" de Katsushiro Otomo: futuro apocalíptico, *conejillo de indias* en un proyecto militar y *caramelitos*, muuuchos *caramelitos*. Esto es realmente lo único que le hace diferente al resto, porque lo que son los gráficos, el desarrollo, los *puzzles* y el control de «Galerians» no hace más que recordarnos al famoso y explotado «Resident Evil». Gráficamente «Galerians» se basa en el modo –ya visto– de escenarios pregrabados con los personajes renderizados por la consola. La aventura nos lleva por muchos lugares, pero no podemos hablar de que den bien *el pego* ya que parecen muy artificiales y demasiado plásticos para nuestro gusto... ¡vamos! que no da la sensación de que los protagonistas estén allí realmente.

Echarse unas partidas con «Galerians» es hacerlo con cualquier otro juego del mismo corte salvo que en vez de balas, misiles, navajas y demás artefactos de muerte y destrucción, nuestro *prota* utiliza su propio cuerpo como arma. ¿Pero qué es lo que tiene este personaje que lo convierte en especial?

¡Pues queridos amigos!, resulta que el protagonista es un conejillo de indias al que le suministran un montón de *caramelitos*, *flashes* y otros objetos que le dotan de poderes sobrenaturales que debemos utilizar para deshacernos de los pesados enemigos.

Y esto es realmente lo único remarcable de un juego que no aporta nada nuevo, salvo si somos *fans* de la aventura, la acción y de la exploración.

«Galerians» llega tarde, su desarrollo es interesante pero se convierte en algo aburrido al poco tiempo de jugarlo. Pero lo peor de todo es que nuestro protagonista se convierte en nuestra mayor dificultad por el simple hecho de que sufre constantes *empachos de caramelitos*. Y cada vez que esto ocurre somos mucho más débiles que una hormiga en un desfile de elefantes. En fin, buen intento de Crave a la hora de plantear un juego diferente pero que peca de ser muy reiterativo, poco original en sus situaciones y, además, en INGLÉS.

Nacho

Bioconsejo

Cuando a nuestro protagonista le empiece a doler la cabeza, lo mejor que podemos hacer si nos ataca un enemigo es no huir de él, ya que de esta forma y sin perder...

... energía pastillera, podemos *destrozarle* sin contemplaciones. Antes de nada, nos pedirá clemencia, aunque el *careto* de malo que tiene nuestro amigo Rion no está para esas lindezas.

Así que dicho y hecho: nos acercamos lo más posible y en menos de un segundo veremos cómo todo su cuerpo explota... ¡vivan los caramelitos eléctricos!

Bioconsejo 2

Si nos vemos rodeados por muchos enemigos, no debemos encararlos todos a la vez. Lo que hay que hacer es huir e ir recargando un poco de energía. Lo que conseguimos con...

... esto es pararles los pies durante unos preciosos segundos que más adelante nos serán muy valiosos: ya que podremos eliminarlos poquito a poquito.

Puntuación

Galerians — **5.0** Suficiente

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Crave
Precio: 7.990 ptas.
Género: Aventura 3D Traducción: No

Objetivo: huir de un hospital en el que nos obligan a atiborrarnos de caramelos –ya estamos empachados–.

Modo de juego: el típico desarrollo de los «Resident Evil» de siempre.

Nº de jugadores:	1
Nº de caramelitos:	8
Nº de CD:	3
Armas:	Tu cuerpo
Violencia:	Alta

Compatible con: Memory Card

- El personaje, los caramelitos, algunos *puzzles*.
- Más de lo mismo pero en inglés

DIF SON GRA JUG



Toonsylvania

Todos sabemos que Game Boy Color es una consola que hace muy buenas migas con los desarrollos de plataformas. Es más, si quitamos los juegos deportivos, de coches y motos y algún que otro accidente parecido, todos sus cartuchos memorables tienen que ver con los saltos del protagonista sobre alguna tarima.
Este «Toonsylvania» es idéntico a otros tantos pero con el aliciente de tener un apartado gráfico muy bonito. Su desarrollo casi elemental de brincos, con objetos que recolectar para aumentar vidas o abrir estancias ocultas le otorgan el *intríngulis* necesario para que le dediquemos unas cuantas horas.
No nos volverá locos, pero está bien hecho, es divertido y dura lo bastante como para ir y venir de Cádiz a Huesca unas 100 veces. ¿Os parece poco?

José Luis







Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

La famosa saga de cartas cuenta de nuevo con otro título –y van ocho–, que a buen seguro alegrará a los fanáticos de esos perdidos mundos de magias, espadas y hechiceros locos.
Para comenzar, se han introducido nuevas razas con poderes inéditos hasta la fecha, lo que quiere decir que hasta conocerlos a todos nos pueden dar las uvas. Además, gráficamente es muy pobre y no da la talla: todos los personajes están muy difuminados y en un perfecto y plano 2D. No ocurre lo mismo con los edificios que están muy detallados y su calidad es realmente buena.
Pero lo que nos interesa de este juego es la historia, ya que nos fascinará nada más conocerla –siempre que sepamos más inglés que Clinton *el machote*–. Lo mejor de esta nueva entrega es que si somos unos forofos de la serie, el reencuentro con personajes, lugares y leyendas aumenta la diversión y el interés por avanzar. Si sois ajenos al fenómeno «Might & Magic», tendrá que ser mucha la afición para conectar y disfrutar a las primeras de cambio. Un buen juego que habla inglés por los codos.

Gustavo



Gunship!

Todos aquellos que busquen la simulación *pura y dura* se pueden llevar una gran desilusión con este juego, ya que lo primordial aquí es terminar con los enemigos, dejando a un lado eso de pilotar como profesionales los destinos del helicóptero.
La acción se desarrolla en todo tipo de zonas: que si ciudades, bosques, lagos... y la cantidad de enemigos que hay que tirar al suelo –o hacerles volar– es tremenda: no tendremos ni un minuto para pensar en otra cosa que no sea apretar el gatillo en dirección a la mirilla.
Eso sí, «Gunship!» es uno de los simuladores de vuelo más divertidos del mercado.
Además, gráficamente gana infinitamente si le metemos aceleración 3D ya que nos muestra a la perfección cómo son los helicópteros de combate más famosos del mundo con una definición brutal.
Tan sólo os podemos contar que nos hemos divertido de lo lindo jugando con este CD, y que por fin alguien ha creado un simulador de helicópteros para todos aquellos que no somos profesionales del cielo.

Gustavo



London Racer



La idea de conducir por las autopistas en una carrera de bólidos no es nada nueva, pero siempre resulta divertida y entretenida... si está bien hecha.
Esta vez tendremos que enfrentarnos a seis deportivos que no se dejarán adelantar fácilmente por las calles de Londres, Oxford y la M-25 esquivando todo el tráfico que se ponga por medio.
En este juego no hay reglas: lo que nos permite campar a nuestras anchas por donde queramos siempre y cuando la policía no nos pare los pies. Algo así como el «Need for Speed», pero en Europeo que siempre es más fino.
Divertido es un rato, pero donde falla es en los gráficos, ya que los coches tienen poco detalle y el modelado es ciertamente discreto. Y es que tanto los vehículos como los escenarios son muy simplones y tienen unos colores demasiado llamativos.
Además, por poco dinero podremos disfrutar en nuestro PC de este divertido juego sin necesidad de contar con una tarjeta aceleradora de esas caras. Un título muy divertido que nos hará pasar horas y horas trepidantes.

Gustavo

Puntuación

London Racer — **6.0** Bien

PC Sistema	Compañía: Wings
	Precio: 2.995 Ptas.
	Género: Velocidad — Traducción: No

Lo divertido que es correr por las calles.
Los gráficos no dan la talla.
DIF SON GRA JUG

Es divertido, espectacular, épico y se parece tanto a la primera parte que asusta. Pero Blizzard no ha dado una sola puntada sin hilo: «Diablo II» es lo mejor que hemos jugado en mucho tiempo. Palabra.

Diablo II
La resurrección del mal

El Árbol de Habilidades



PUNTOS DE HABILIDAD RESTANTES
Este bonito contador nos comunica cuántos puntos tenemos para colocar entre las diferentes habilidades disponibles –según el personaje–.

HABILIDADES
Este icono muestra –resaltado en blanco– qué habilidades podemos usar al pulsar el botón derecho del ratón. A medida que avanzamos, podemos acceder a nuevos conocimientos que abarcan un buen número de acciones: desde puertas transportadoras hasta rayos súper destructivos que acaban con los enemigos en un santiamén.

MANA
Para ejecutar estas habilidades debemos tener Maná en el depósito. Al acceder a nuevas habilidades, el programa nos indica cuánto cantidad consume de este preciado elemento, que podemos recargar recolectando *botecitos* azules por el campo. Así de sencillo.

Búsquedas

LAS BÚSQUEDAS
«Diablo II» mueve su argumento a base de lo que él llama *búsquedas*, que son algo así como objetivos que hay que completar para avanzar en la aventura. Debemos tener en cuenta que al completar una de estas misiones obtenemos puntos y bonificaciones que multiplican los niveles vitales de los personajes.

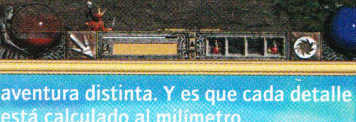


ICONO DE MISIÓN
Cada uno de los actos consta de seis objetivos diferentes y todos tienen lugar en algún recóndito paraje del mapeado. En esta ocasión, la primera búsqueda que debemos completar es en la Guarida del Mal, donde están escondidas un montón de bestias a las que hay que entregarles la carta de despido. Es decir, que tenemos que entrar y *repartir* hasta gastar la espada.

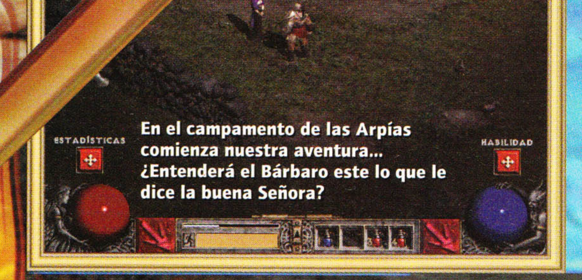
Pocas veces una continuación había despertado tanto interés. «Diablo II», o cómo traernos más de lo mismo sin que lo parezca, es uno de los mejores juegos aparecidos para PC en los últimos tiempos.
Blizzard, además, es una compañía que tiene la manía de convertir en éxito todo lo que toca: «Warcraft», «Starcraft», «Diablo»... son sólo tres ejemplos dentro de un universo de genios que son capaces de convertir en vanguardista lo que tiene *más años que la tana*.
Y es que en esencia, «Diablo II» es un «Gauntlet» mejorado, con técnicas *quasi -3D* donde nos atacan los fantasmas y para pasar de nivel hay que conseguir una llave –aquí objetivos–.
Pero lo que nos interesa en esta ocasión es que «Diablo II» nos cuenta un argumento colosal, con unas *intros* entre fases y al principio del programa que dan ganas de verlas una y otra vez sin parar. Ya sólo por eso merece la pena.
Pero además de ver la *tele*, lo que nos dice es que el mal ha vuelto, encarnado en una especie de aprendiz de Emperador *starwarero*, y ha convertido a medio mundo en un nido de bestias mutantes con una *mala baba* que quita el hipo.
Así, con este panorama, empieza la aventura para nuestro héroe, ya sea chico o chica y con aficiones *paladinescas*, bárbaras, *hechicéricas*, *amazónicas* o *nigrománticas*. El caso es poner a todos los maleantes del más allá mirando hacia el atardecer con los métodos que tengamos a mano. Métodos que, casualmente, tienen forma de hacha, espada, conjuro o bofetada en mejilla y cuello.
Pero lo mejor de todo es que a pesar de su simpleza –matar, matar, matar y, después, matar– y de que nos tiramos toda la partida *repartiendo mandobles*, Blizzard ha conseguido crear la sensación de que cada nueva porción del mapa, con su correspondiente objetivo, es en sí misma una aventura distinta. Y es que cada detalle está calculado al milímetro.
Para empezar, nuestro héroe necesita aumentar su experiencia para tener acceso a nuevo armamento y poderío físico porque, de no alcanzar esos niveles, el paso por determinados mapas se puede volver imposible.
Ese aumento se hace a través de las búsquedas: objetivos puros y duros que nos reportarán dinerito, armas y puntos. Pero no sólo recibiremos regalitos de «Diablo II» al completar las misiones, no. Todo el vasto escenario esconde pócimas, pergaminos, armas y *conjuntitos de verano* para caballero y señora de esos que nos protegen de los golpes. Eso sí, tendremos que levantar hasta las *piedras pómez* para amasar una fortuna.
En fin, que «Diablo II» es más de lo mismo incluyendo el apartado de la diversión: es lo de siempre pero maquillado con una majestuosidad y *enchusque* impresionante. Si el mal es así de divertido, ¿cuándo llegará el *demoño tres*?

José Luis

"Cuando el hacha de un esqueleto veas blandir, pon tu cuerpecito a huir...". –Proverbio Zulú



En medio de ese berenjenal está nuestro héroe. Así serán todas las luchas...



En el campamento de las Arpías comienza nuestra aventura... ¿Entenderá el Bárbaro este lo que le dice la buena Señora?



Las murallas del campamento de las Arpías no inspira excesiva confianza.

El botón de Búsqueda nos indica el objetivo que debemos completar.

Este comerciante nos vende lo que queramos... ¡a un precio abusivo!

¿Qué se puede esperar de unas bestias que viven bajo esa lona?

Pocas veces una continuación ha resultado tan brillante como ésta.

En las cercanías del cementerio nos espera un elemento al que hay que domesticar...

En la cripta tenemos que limpiar las tumbas de inquilinos morosos...

Los Héroes

AMAZONA
Mujeres guerreras que vienen de unas islas cercanas a los Mares Gemelos, son inmensamente eficaces a la hora de utilizar arcos y armas arrojadizas. Son muy rápidas para *salir por patas* de un lío entre esqueletos y mutantes anónimos.

BÁRBARO
Tiene una fuerza descomunal y un *guantazo* de un señor de estos puede quitarnos, de sopetón, un buen dolor de muelas. Son capaces de absorber energías fundamentales ¿? de su entorno en menos que canta un grillo...

HECHICERA
Solamente recurren a la magia porque eso de tocar carne animal –mutante para más señas– les da *repelús*. Por tanto, su mayor ventaja reside en que son rápidas y que manejan las artes del encantamiento como nadie.

NIGROMANTE
Bajo esos metales *plateaos*, este ejemplar puede revivir a los muertos que llevan poco tiempo en el *otro barrio*, embrujando a los vivos para convertirlos en inertes. Esto... ¿por dónde dice que íbamos?

PALADÍN
Especialmente creados para repartir el bien en cantidades industriales, suelen pegar mandobles que dejan a los zombies sin habla. Además tienen poderes místicos concedidos por los Altos Dioses –con enchufe–.

Con la Casa a Cuestas

NUESTRO BAÚL
En el Campamento de las Arpías está ubicado el baúl de tus recuerdos personales. En él puedes depositar periódicamente los objetos y el dinero, para que no los pierdas en caso de que te maten en alguna misión.

EQUIPACIÓN
Tanto la cabeza como el tronco y las extremidades, el jugador puede vestir a su muñequito/a como más le guste, consiguiendo nuevas cotas de mallas o armaduras. Pero como en el caso de las armas, siempre es necesaria una experiencia.

COMO UN BANCO
El dinero te permitirá mejorar tu vestuario y armamento, por lo que te recomendamos que deposites regularmente lo que encuentres por el camino. Ahora puedes almacenar un máximo de 60.000 monedas.

LA MOCHILA
La zona donde almacenamos los objetos debe estar en perfecto orden. Esto es así por que, como en las fichas de «Tetris», los objetos tienen formas que no pueden amoldarse a espacios más reducidos. ¿Lo véis en la pantalla?

EL ARMAMENTO
A lo largo de tus paseos por el campo te encontrarás con enemigos que, al eliminar, te pueden dar armas y municiones. Pues bien, aunque las tengas en tu poder, éstas necesitan un nivel mínimo de fuerza y experiencia para poderlas manejar. De no cumplir esos requisitos «Diablo II» nos avisará con un mensaje de que ese armamento no está disponible mientras no alcancemos cotas de habilidad superiores. También es posible portar dos armas –una en cada mano– o conjuntar espadas con escudos.

Puntuación

Diablo II — **9.4** Sobresaliente

PSX | **PC** | N64 | GBC | DC

Compañía: Blizzard
Precio: 6.995 Ptas.
Género: Av. Rol — Traducción: Sí

Objetivo: devolver al temible Diablo al lugar de donde nunca debió asomar la cabeza: el infierno.

Modo de juego: coge la espada –o lo que sea– y tú mismo....

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	5
Finales distintos:	Sí
Armas:	Varias
Violencia:	¿Mande?

Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

Es empezar y no parar de divertirse. Simplemente genial.
Es idéntico al primer «Diablo»..

DIF SON GRA JUG

Bases en la pág. 82



Las *intros* renderizadas por la consola demuestran que DC tiene mucho que ofrecer.

Para acabar con los enemigos debemos rozarles la nariz.

No todos los personajes se comportan de la misma forma.

La Katana camaleónica

MAKEN X

Posiblemente es uno de los primeros lanzamientos de Dreamcast que más han tardado en aparecer... ¿sabéis lo que nos ha parecido?

Ha pasado mucho tiempo desde que leímos el nombre de «Maken X» en la lista de lanzamientos de Dreamcast. El proyecto seguía su curso: alguna que otra pantalla, un vídeo de baja calidad y poco más. Pero por fin el juego ha tomado forma, y bastante interesante por cierto.

La acción es continua pero se echan en falta más enemigos.

«Maken X» es un juego extraño. Al ver las pantallas lo que se puede sacar en claro es que es una especie de «Quake» o «Unreal» pero cruzado con una idea original de la propia Atlus. Bueno... original, original tampoco es, pero sí diferente a lo que estamos acostumbrados por estos lares.

A nivel técnico «Maken X» desconcierta bastante. Posee detalles realmente buenos y algunos modelos llegan a la categoría de *babeopower*, pero no entendemos esa reiteración de enemigos y lugares en los mapas. Estos son siempre iguales, sus rutinas son las mismas y no cambian por muchas veces que nos toque luchar contra ellos. Esto evidentemente, cansa.

Asestar un golpe crítico es bastante complicado de realizar.

En lo referente a la jugabilidad, «Maken X» nos sigue pareciendo un título raro. Nuestro único arma será siempre una espada –o similar–, lo que nos obliga a golpear a los enemigos demasiado cerca. ¡Vamos!, que aquí no vale ver los toros desde la barrera y con un trabuco...

Lo que es verdad es que con el tiempo y los tajos nos acostumbraremos al espadón y *molará muchísimo*, más que nada porque tenemos el poder de poseer a la gente y no todos los enemigos saltan, luchan y tienen los poderes especiales iguales. Aunque no sólo de acción vive el hombre, así que Atlus ha incluido algunos *puzzles* sencillitos que –en algunos casos– hay que realizar para pasar de una fase a otra.

El único problemilla que hemos encontrado en este apartado ha sido el control con el pad de Dreamcast. Es sabido por todos que es mejor utilizar un teclado y un ratón antes que en un mando de estos... pero el *ploblema* llega por culpa de la mala disposición de los botones. Si queremos girar sobre nosotros mismos para darnos la vuelta rápidamente lo más seguro es que nos cueste horrores y que el personaje que manejamos caiga abatido ante los golpes, navajazos, balazos e insultos adversarios.

Finalizamos aplaudiendo el trabajo de Atlus: «Maken X» es un gran juego que para aquellos que *estén hasta el gorro* de los desarrollos típicos de los juegos de acción 3D, les vendrá de perilla gracias a una acción diferente pero muy adictiva.

Si no te van las cosas raras, experimentales y hasta extrañas, quédate en casa y espera a que llegue «Quake III Arena»...

Nacho





Los enemigos, en general, son bastante horteras.



La mejor tarjeta de presentación es la de repartir sablazos a diestro y siniestro.

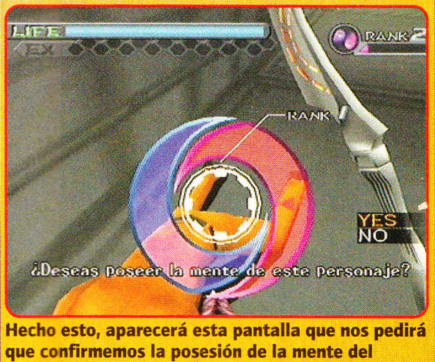
¡Por qué me electrocuuuu taaaaa! Sólo quería venderle un cupón acabado en 23.



Entra en su mente...



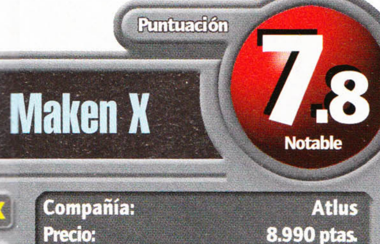
En momentos determinados de «Maken X», Atlus nos da la oportunidad de cambiar el personaje que manejamos. Para ello, debemos acercarnos al *elemento* y presionar el botón Y del mando de Dreamcast.



Hecho esto, aparecerá esta pantalla que nos pedirá que confirmemos la posesión de la mente del personaje en cuestión. No todos son iguales, pero merece la pena probarlos para ver las diferencias.



Confirmado nuestro deseo de poseer la mente, asistiremos a un trasvase de mente, cuerpo, alma y espada que nos llevará a controlar al otro personaje.



Puntuación

Maken X

7.8 Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Atlus
Precio:	8.990 ptas.
Género: Acción 3D	Traducción: Sí

Objetivo: salvar a nuestro padre y a nosotros mismos del poder de Maken –el malo malísimo–.

Modo de juego: afilar bien la katana y enfréntate a la multitud biónica.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	15
Finales diferentes:	Sí
Armas:	A montones
Violencia:	Media

Compatible con
Visual Memory



Algunos gráficos, es divertido...
Los enemigos se reiteran en exceso y el control es extraño...

DIF SON GRA JUG

Una de las sorpresas está en ver cómo los jugadores se reflejan en el hielo. ¡Guau!

La peleas encarnizadas con el *stick* nunca llegan a buen puerto.

Los jugadores están increíblemente detallados.

SEGA SPORTS

NHL 2K

me patinan las neuronas

Sega Sports siempre se ha caracterizado por inventar juegos buenos, bonitos y divertidos. Y «NHL 2K» no iba a ser una excepción, ya que sobrevuela las heladas pistas con alegría...

El hockey sobre hielo no es un deporte que tenga millones de seguidores en nuestro país aunque, la verdad, es que nunca le hemos hecho ascos a un buen título del género.

La diversión es lo primordial en este programa, ya que Sega ha decidido crear un simulador tan real que se llega a hacer igual de divertido que el deporte real.

Tal vez el único defecto que le hemos encontrado es que los porteros son casi imbatibles y por más que les lancemos la pastilla estos la paran sin el más mínimo esfuerzo.

Gráficamente «NHL 2K» es espectacular y hará las delicias de los más sibaritas ya que todos los entornos 3D son casi perfectos. Se mueven con suavidad, ritmo y soltura y a la consola *no le duelen prendas* a la hora de soportar estoicamente todos los elementos.

Pero lo mejor en un juego de estas características es el control y que las animaciones de los jugadores se muevan inmediatamente, a nuestras órdenes. También aquí «NHL 2K» obedece a la primera con una facilidad y dinamismo que rara vez hemos visto en otros títulos por el estilo.

Además, el detalle gráfico es alucinante y todo será visible, desde la hoja de los patines hasta los pelillos de las cejas. Eso sí, una vez que nos lancemos a la pista nos daremos de bruces con una dificultad justa, pero *tirando* a imposible que roza en la angustia cuando, una vez tras otra, vemos que el cancerbero evita que marquemos en su portería.

Pero al margen de ese detalle, las defensas enemigas son bastante terribles: *sueltan unos palos* descomunales que suelen terminar en nuestras costillas, piernas y brazos.

Pero sin duda, lo que peor hemos llevado son las constantes paradas que se realizan durante el juego. Y es que a pesar de formar parte de las reglas del juego, se hace muy pesado que el árbitro tenga que detener el partido cada vez que el portero coge la bola, escenificar no sé qué gestos y volver a dar inicio al encuentro.

A pesar de todos los pesares, «NHL 2K» es un gran juego, modélico en lo técnico y en el respeto al deporte que le da vida, pero que tiene en el desconocimiento del público español su principal obstáculo.

Hay aficionados que se volverán locos mientras que otros pasarán por delante de sus narices sin sentir nada especial. Lo que sí debemos decir es que su simpleza, control y vistuosismo gráfico merecen una oportunidad.

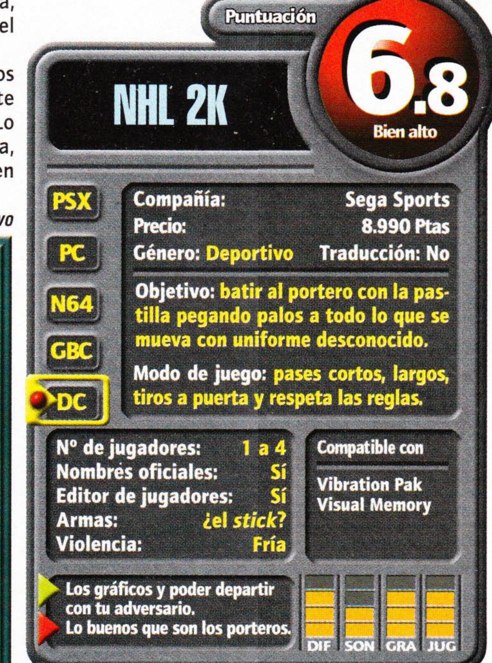
Gustavo

Los movimientos de los jugadores son fluidos y dinámicos.

Ni siquiera en ocasiones tan claras como ésta será sencillo batir al guardameta adversario.

En la parte superior derecha podemos ver las tácticas que nuestro equipo va a adoptar. Podemos eligir la que queramos durante todo el partido.

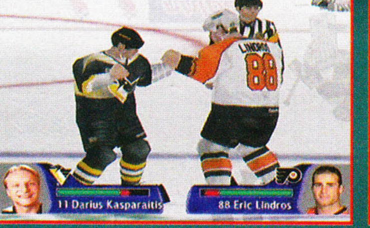
Los porteros son incansables... e imbatibles. Para superarlos tendremos que tirarles las pastillas más de un centenar de veces... :)



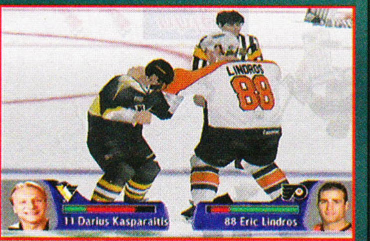
el gran castañazo



No es que Sega haya inventado eso de que dos jugadores se den golpes en un partido, pero sí que lo ha rescatado del olvido... ya que desde hace mucho tiempo nadie lo había hecho tan bien.



Operar con este modo es muy sencillo: para salvar nuestro orgullo tendremos que golpear al rival hasta que caiga sobre el hielo sin conocimiento. Para tal efecto, es posible...



... emplear los dos brazos utilizando los botones A y X. También podremos cubrirnos de los golpes de nuestros rivales con el botón L. La barra inferior muestra la energía que nos queda.



A pesar de que le hemos dado, la verdad es que lo hemos hecho de milagro: ¡no *vemos un pijo*!

Para salvar el pellejo, debemos escudarnos en cualquier objeto.

¿No os suena este movimiento del *prota*?

En algunos escenarios abiertos, la niebla se hace patente a lo lejos. Koei se lo tenía que haber currado un poquito más.

Fascinante, alucinante, emocionante... ¡da igual! llamadlo como queráis, pero como se os ocurra acercaros mucho a este cartucho ya no podréis despegaros de él... ¡Palabra!

OPERATION WINBACK

Un clon con muy buenas maneras

Koei *se lo ha montado* muy bien a la hora de plantear este videojuego. A primera vista podemos pensar que «Operation WinBack» no tiene nada que ofrecer, limitándose a coger «Metal Gear Solid», cambiarle el nombre, retocar los gráficos, *cascar* un protagonista diferente y, con todo eso, hacer un nuevo cartucho. Y en parte esto es verdad, porque a lo mejor la intención de Koei ha sido la de proporcionar a los sufridos usuarios de Nintendo 64 un cartucho que bien podría haber firmado el genial Hideo Kojima. Pero sinceramente, nos da exactamente igual porque «Operation Winback» tiene cosas muy interesantes.

Algunos enemigos son bastante tontos. ¡Baja de ahí que casi no se te ve...!

En «Operation Winback» el apartado gráfico está muy cuidado, no es que sea la bomba, pero no está mal del todo: no hay cosas raras, polígonos que se pierden y los movimientos del entorno son suaves.

Por desgracia para el juego, el famoso efecto de *antialiasing* proporciona una alegre sensación de *borrosidad* visual que nos impide diferenciar a los enemigos del fondo.

Pero a diferencia de «Metal Gear Solid», el cartucho de Koei utiliza una perspectiva en tercera persona que obliga a nuestro personaje a darnos la espalda –¡qué maleducado!–, lo que implica que en momentos de verdadero peligro no acertemos a ver desde dónde nos disparan. Pero del mismo modo que *no veremos un pijo*, el hecho de apuntar certeramente se convierte también en una misión imposible. Pero no perdáis la paciencia, que con un poco de práctica todo se arregla.

Por fortuna para todo, una vez que nos pongamos *manos a la obra* con el cartuchito las cosas cambian...

Lo primero de todo y que hay que agradecer expresamente es la traducción del juego a nuestro idioma. No es esencial –en parte–, pero se agradece mucho por las conversaciones que aparecen de vez en cuando. Otro punto que hay que aplaudir es la forma de plantear la aventura: si en «Metal Gear Solid» nuestra misión fundamental era pasar desapercibido, «Operation WinBack» tira por *la calle de enmedio* y nos propone situaciones de mucha más acción y sigilo.

Uno a la izquierda, otro a la derecha... ¡pium!, ¡pium! ya no hay enemigos...

El *engine* gráfico parace de hace dos años. ¡Fijaos en el paquete de tabaco verde!... ¡ups! pero si es un camión... ;)

En algunas ocasiones la cámara se eleva para ver mejor los peligros...

Aunque lo lógico es que terminemos pegando tiros como locos, ya que los guardias se sitúan –¡fíjate que cosas!– en el camino por el que debemos avanzar. Por fortuna para el protagonista, algunos centinelas actúan como si se hubieran dejado el cerebro en casa –sobre la mesilla–, porque antes de dispararnos se lo piensan cien veces...

Por cierto, eso de avanzar es sólo palabrería ya que el cartucho de Koei tiene una dificultad más que ajustada por lo que sería muy recomendable conseguir un *Controller Pak* para ir salvando las 23 misiones que tiene.

Definitivamente, «Operation WinBack» es una grata sorpresa para todos aquellos que tengan una flamante Nintendo 64. Konami no se moja con «Metal Gear Solid» pero ya nos da igual, porque tenemos este juego de Koei y por el momento nos basta y nos sobra... ¡chúpate esa Konami!

Nacho

En la oscuridad podremos pasar inadvertidos, pero mucho cuidado con las linternas enemigas...

Cuidado con permanecer mucho tiempo escondidos en el mismo sitio: de repente puede aparecer un enemigo por la espalda y... ¡zas!

Nuestro *prota* es multiusos: no sólo corre, se esconde, dispara y salta, si no que encima sube escaleras...


Para ayudarnos a apuntar *como Dios manda*, Koei ha puesto un láser en la pistola...

Algunos diálogos son fuertecitos. ¡Fijaos que castellano tan llano tiene el caballero de la izquierda!

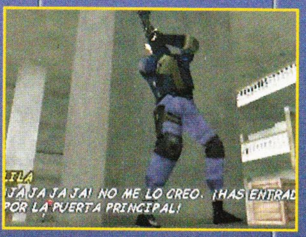
MATT
VALE, SE ACABÓ EL DESCANSO. VAMOS A POR ESOS CABRONES.

Pásate a la mala de Lila

El primer jefe final que nos encontraremos tiene muy *malas pulgas*. En este apoyo os daremos las claves para derrotarlo sin ningún tipo de problema. Un consejo: no desesperéis si la *camarita encuadratechos* os impide apuntarla como es debido.



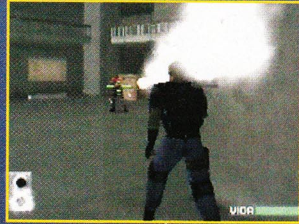
1- Cuando entremos en el recinto nos encontraremos con el humor fino de Lila, una terrorista con...

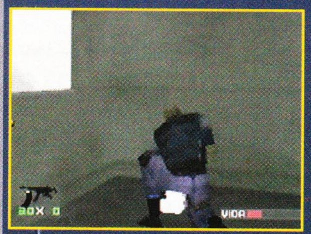


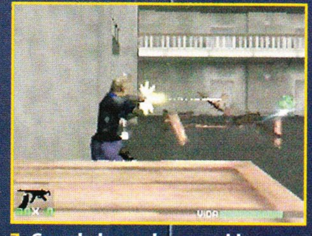
2- ... muy malas pulgas. Ahora nos escondemos detrás de una columna y esperamos pacientemente.


3- Cuando la veamos la estrategia es: disparar y disparar. Si se acerca peligrosamente nos escondemos.


4- No os olvidéis acabar con los secuaces de la dama: no son peligrosos, pero molestan.


5- Cuando sólo quede Lila debemos tirar de bazooka y empezar a disparar sobre ella...


6- Si vamos mal de vida podemos buscar en dos esquinas del mapa otros tantos botiquines. ¡Cógelos!


7- Cuando le quede poca vida debemos correr hacia las columnas y volver a repetir este método.

Armas de muerte y destrucción



La pistola estándar tiene balas infinitas pero no es muy potente. Puede hacernos un apaño si no tenemos otra cosa que llevarnos a la boca.



Con una capacidad de 30 balas, la metralleta tiene la misma potencia de la pistola pero con la virtud de que ocupe muchos proyectiles en poco tiempo.



Lenta a la hora de cargar el cartucho que vamos a disparar, su efectividad en tiros de cerca es enorme: balazo que pegamos... guardia de luto.



Es el arma definitiva... si la encontráis. Sólo disponemos de cuatro misiles pero como acertemos, los enemigos tendrán que buscar su cuerpo en la pared.

Puntuación

Operation WinBack



PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía: Koei
Precio: 9.990 Ptas.
Género: Acción 3D — Traducción: Sí

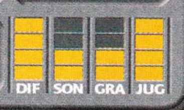
Objetivo: devolver el control de un satélite espacial robado a los Estados Unidos de América.

Modo de juego: acaba con los enemigos... con mucho cuidado.

Nº de jugadores: 1 a 4
Nº de niveles: más de 27
Modo multijugador: Sí
Armas: Sí (5)
Violencia: Verbal

Compatible con
Controller Pak
Control Pad

- Es divertido, difícil, espectacular y *enchuscante*.
- La cámara es una *castaña*.



Las siempre bienvenidas aventuras gráficas en primera persona, tienen un invitado de honor que hará justicia al género...

Morpheus

Una aventura de locos

Un fantasma *bueno* nos dará útiles pistas para resolver el enigma...

Esta entrada parece digna del Titanic: buena idea eso de situar la aventura dentro de un gigantesco transatlántico decimonónico.

¿Uranio dentro de un barco que lleva décadas desaparecido...?

¿Para qué servirá este artilugio tan extraño? En «Morpheus» nada tiene lógica...

Según lo que estemos mirando, el cursor se convertirá en diferentes objetos. La lupa, por ejemplo, sirve para obtener una vista detallada...

Con un guión de lo más interesante y una trama que nos ha *engatusado* desde el principio, «Morpheus» hace honor al misterio, intriga y suspense que anuncia en su portada. Y todo ello presentado en un paquete de tres CD que nos dan bastantes horas de juego además de proporcionarnos inteligentes *puzzles* y un enrevesado argumento lleno de sorpresas, giros e incógnitas.

Toda la aventura se desarrolla en primera persona y en unos escenarios *pre-renderizados* en los que nos podemos mover de un lado a otro con la típica transición animada y en la que no podemos mover un dedo. Y es que todas sus carencias interactivas a la hora de hacer lo que nos *dé la gana* se compensan con una perfecta ambientación y un cuidado trabajo de los infografistas a la hora de materializar todos los elementos que componen el *universo* de «Morpheus».

Aunque, como todo, nadie es perfecto y a este juego le toca pixelizar algunas secuencias hasta convertir los puntos en ladrillos dignos del Coliseo Romano.

La historia comienza en un barco fantasma al que llegamos después de vagar mucho tiempo por las heladas tierras de Groenlandia y al que recurrimos para no morir congelados. Al llegar, nuestras esperanzas de vivir más tiempo empiezan a esfumarse ya que, para empezar, no podremos encontramos la entrada al interior del transatlántico y, por si esto fuera poco, asistiremos atónitos al ahorcamiento voluntario de un espíritu.

Al ver esto es posible concluir que estamos ante un juego de terror... ¡Pero no queridos amigos! ya que nuestro trabajo en «Morpheus» será el de investigar qué pasó con la tripulación y descubrir los secretos de la energía que mueven el Herculania...

«Morpheus» es divertidoy enganchante aunque técnicamente prehistórico...

Nacho

Es conveniente llegar pronto al barco... no sea que nos quedemos así.

Nos encontraremos con preciosos lugares que parecen sacados de una *peli* de fantasía. ¡Cómo se parece esta habitación al cubil de *Nachete*!

La presencia de fantasmas en el juego se convierte en algo habitual...

Aunque no nos guste, tendremos que preguntar a los fantasmas para enterarnos de algo...

Puntuación

Morpheus — **7.0** Notable

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Tiburon Interactive
Precio:	2.995 ptas.
Género: Av. Gráfica	Traducción: Sí

Objetivo: llegar hasta el barco con vida, solucionar los secretos y salir de una sola pieza...

Modo de juego: explora e investiga con tu inteligencia... y el ratón.

Nº de jugadores:	1
Personajes:	10
Nº de CD:	3
Armas:	No
Violencia:	Ninguna

Requisitos mínimos: Pentium, 16 MB de RAM, CD-ROM 4x

+ El guión, la localización, la ambientación y los secretos...
- Se *pixela* bastante.

DIF · SON · GRA · JUG

¿Qué hay dentro del globito?



Uno de los primeros *puzzles* que debemos completar para entrar en el Herculania es el de descifrar qué hay dentro del globo (A). Para conseguirlo tomaremos el control...

... de la extraña máquina de la izquierda (B). El globo ha quedado enganchado en el mástil del barco y para hacerlo bajar –por las malas– tenemos que utilizar una bengala (C)...

... disparándola como si de un proyectil se tratara. Para apuntar tenemos que colocar los ejes X e Y (D) en su punto exacto. Al principio es fácil errar, pero luego es pan comido.

Cuando haya caído el globo, debemos andar hasta él y recoger lo que hay en su interior... ¿Qué será, será? Tendrás que descubrirlo jugando con «Morpheus»...





Nascar 2000

EA Sport lanza al mercado una nueva versión de «Nascar». A los que esta saga *les suene a chino*, debemos decir que se trata de una competición donde los coches deportivos –que tienen una potencia superior a los 700 cv.– se pegan unas *tortas* tamaño familiar mientras dan vueltas a un circuito más sencillo que *el mecanismo de un chupete*.

Además, esta competición se celebra exclusivamente en los estados unidos, por lo que no es aún más ajena.

Esta vez EA Sports nos trae a más de 30 pilotos –más siete leyendas de todos los tiempos ocultos en el programa– que se reúnen para luchar por la victoria a lo largo de 18 circuitos oficiales.

Por aquello de que luego no digan, EA Sports ha metido seis trazados de su propia cosecha, intentados, para darle un poco más de gracia al asunto.

Gráficamente este juego es espectacular y solo la emoción de los choques nos libra de un desarrollo monótono: recta, curva, recta, curva y vuelta a empezar.

La acción es lo que mejor describe a este juego: y es que terminar con nuestro vehículo intacto es tan difícil como abrir puertas con la boca.

Gustavo

Puntuación
Nascar 2000 — **7.6** Notable

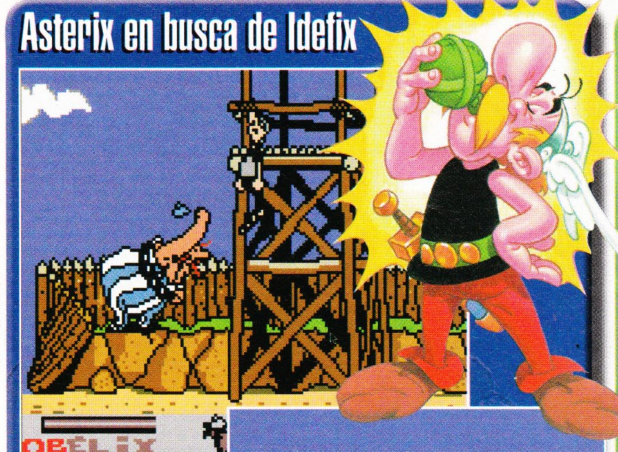
PC Sistema

Compañía: EA Sports
Precio: 5.990 Ptas.
Género: Velocidad
Traducción: No

Es rápido, emocionante y real.
Algunas carreras son algo dificilillas.

DIF SON GRA JUG

Asterix en busca de Idefix





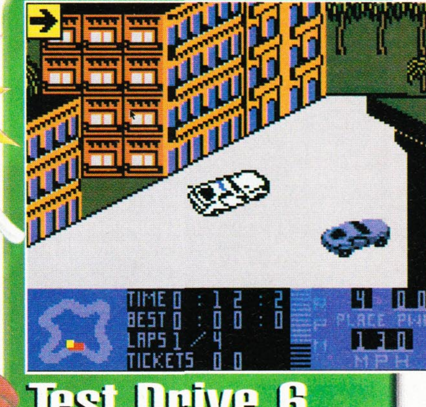
Infogrames tiene un chollo con Asterix inagotable: que si en busca del César romano, que si patatín, que si patatán... El caso es que mientras lo explotan, los juegos empiezan a duplicarse y nos empezamos a confundir. «Asterix en Busca de Idefix» es más de lo mismo, pero tratándose de Game Boy es lógico porque cosas diferentes no se pueden hacer. Lo cierto es que se trata del primer título para la consola en color y solo por eso está justificado. Y es que intentar explicaros su desarrollo es volver a los cientos de lanzamientos que amparados en las plataformas asoman una y otra vez sus orejas en la pequeña pantalla.

La verdad es que una vez que digerimos su desarrollo es un juego que se deja tocar, que se controla fácilmente, pero donde echamos de menos alguna variedad en los enemigos y las acciones del protagonista: Obelix, por ejemplo, solo salta, anda y pega puñetazos a las legiones de locos romanos.

El cartucho nos ha gustado pero Infogrames tiene que empezar a meter cosas nuevas. Y si no saben, que se fijen en «Rayman».

José Luis





Test Drive 6

Accolade es la vieja compañía que creó esta saga de simuladores de coches, arrancando con un gran juego para los Amiga, Atari y PC de principios de los 90. Ahora, esa idea original que tan buenos resultados dio ha perdido fuerza en pos de una licencia que usa su nombre para *encasquetarnos* un programa de dudosa calidad. Ahora, en Game Boy Color, Cryo se hace cargo de su lanzamiento y nos trae un cartucho sencillo, divertido y que opta por la perspectiva aérea para enseñarnos la carrera, dejándose de experimentos y yendo a lo seguro.

«Test Drive 6» es divertido, simple y siempre está dispuesto para dejarse jugar en cualquier cola de autobús, médico o piscina. Y eso, con los tiempos que corren, ya es un mérito digno de alabanza.

¿No os parece?

José Luis

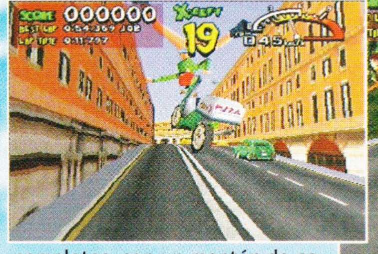




Nunca pensamos que pudiera salir la recreativa española «Radikal Bikers» en PlayStation, pero mira tú por donde aquí la tenemos ¡qué cosas tiene la vida! ¿eh, amiguitos?

Si sois conocedores de este gracioso arcade os podemos ir adelantando que la versión de PlayStation es exacta, con todo lo bueno y con todo lo malo que eso supone. Gráficamente, «Radikal Bikers» cumple, aunque es justo reconocer que se ha quedado un pelín desfasado. En cuestión de escenarios, podemos asegurar que son muy completos, con un montón de caminos secretos y repleto de *ítems* que nos ayudan en nuestra carrera de llevar las *pizzas* al cliente lo más rápidamente posible. Nuestro objetivo es ese, pero no será muy complicado ya que además de correr contra el tiempo –como buen arcade– también lo haremos contra otro pizzero que hace las veces de enemigo. Las novedades no son muchas respecto a la recreativa, pero si sois fanáticos y os mola el tema, «Radikal Bikers» es sencillito, gracioso y muy recomendable.

Nacho







«Ground Control» es tan detallado que hasta los casquillos de las balas saltan cuando disparan nuestras unidades...

Podremos cambiar de altura en cualquier momento.

En las luchas aéreas nos limitaremos a seleccionar los objetivos.

Las zonas oscuras son súper útiles para tender emboscadas al enemigo.

«Ground Control» tiene imágenes tan impresionates como esta.

GROUND CONTROL

Nunca guer...

Estamos orgullosos de presentar el juego que heredará las glorias del colosal «Homeworld» dentro del género de la estrategia 3D. No hay nada como hacer las cosas bien.

Ya lo avisamos hace unos meses: «Ground Control» es muy bueno y va a poner una de las piedras más gloriosas dentro del género de la estrategia 3D... sobre todo viendo los precedentes marcados por Sierra hace algunos meses al regalarnos esa maravilla con batallas espaciales llamada «Homeworld».

«Ground Control» raya a un nivel altísimo en todos sus apartados: técnica y *jugablemente* innova lo suficiente como para distraernos durante unos días hasta que le pillamos el tranquillo.

Y es que las imágenes que ilustran este *Test* hablan por si solas: «Ground Control» es perfecto y aprovecha como pocos el hardware de aceleración 3D: modelos detallados al máximo, con texturas de ensueño y una iluminación que hace realidad mundos de evidente procedencia fantástica.

A la hora de planificar las estrategias a seguir podemos usar las zonas oscuras para tender emboscadas al enemigo,

EL GROUNd...CONtROL

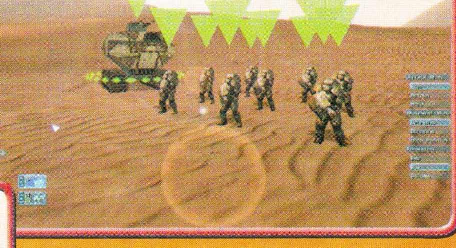
AvPág La función principal de esta tecla es la de subir la cámara hasta que nuestro armamento y el de los enemigos parezcan pulgas. Muy útil para planificar la estrategia.

RePág Al contrario que el botón *Av. Pág.*, la función de éste es la de bajar la cámara hasta que la acción, los disparos y las bombas parezcan elefantes del Caribe...

↓↑→← Los cursores tienen una explicación muy sencillita: son tan útiles como las dos teclas anteriores y permiten que nos movamos por todo el mapa sin que cambie el ángulo de cámara.
En otros juegos esta función la realiza el ratón por lo que nos será bastante lioso al principio hacerlo con los cursores. Sin embargo, de esta forma ganaremos en rapidez a la hora de localizar nuestros efectivos sin variar el ángulo de visión del escenario.

El ratón es la principal arma que tenemos para jugar con «Ground Control». Sus funciones principales van desde mover el ángulo de cámara hasta dar las órdenes de movimiento a las tropas y la dirección que deben tomar. También es posible elegir el blanco que vamos a atacar o defender —según la misión—.

Fábricas, silos nucleares, edificios... todo es *eliminable*.


Existen varias zonas geográficas diferentes. El desierto, la jungla o el hielo pueden convertirse en nuestros mejores aliados.

Ver aterrizar a la nave de carga es una experiencia increíble...

¡Uy!, nos hemos cargado un edificio a base de balazos... esperemos que no nos lo cobren.

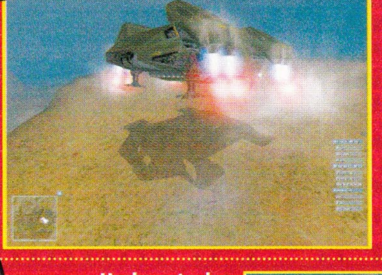
EMPIEZA LO bUENO



Al comenzar la misión, lo primero que debemos hacer es seleccionar la nave que depositará con cariño y amor a nuestras endebles y limitadas unidades terrestres. Con un simple *click* observaremos el número y la clase de unidades que tenemos y pulsando otra vez daremos paso a la elección de la zona de aterrizaje.



Después de haber seleccionado la nave nodriza que dejará a las unidades en el campo de batalla, debemos marcar el lugar donde aterrizarán las tropas. Esta acción está limitada a las exigencias que nos pongan los jefes para desempeñar la misión. El círculo verde es la zona de aterrizaje.


Hecho esto y de la nada aparecerá con estruendo y grandiosidad la nave nodriza que transporta las unidades que deben completar la misión. Cuando aterrice comenzará lo bueno y no debemos tener ninguna concesión a la hora de organizar rápidamente las unidades con las tecla *Control* más cualquier número del teclado.



Hecho esto, los primeros objetivos (A) de la misión aparecen en pantalla y nos quedaremos solos con nuestras tropas (B) ante el peligro. En muchas otras misiones, si nuestros jefazos nos ven mal o la misión necesita un apoyo mayor, nos darán la posibilidad de disponer de otra nave nodriza con nuevo y recargado armamento.

OUND NTROL

rear fue tan divertido

reparar unidades dañadas sin ser vistos y todo lo que se nos ocurra. Increíble ¿no?, pero tal vez lo mejor llega con la gestión de las cámaras con nuestra mano y un ratón... *colorao*. :)

El mecanismo es tan diferente –pero manejable e intuitivo– a todo lo visto hasta la fecha que hacernos con el manejo de la acción se aprende en pocos minutos. Y eso que ha cambiado bastante el *interfaz* frente al mentado «Homeworld».

El único problema que hemos encontrado en este apartado es que en altas resoluciones de pantalla los iconos de información tienen un tamaño tan reducido que tendremos que mirarlos –y leerlos– literalmente, con lupa.

Si en «Homeworld» las batallas eran en un algún lugar perdido del universo infinito, en «Ground Control» pondremos los pies en el suelo para repartir disparos y tiros a *diestro y siniestro*.

En este título de estrategia no construiremos unidades –como en otros juegos de corte similar–, sino que tendremos que buscarnos la vida y completar las misiones con lo que nos den: ¿qué hay que luchar contra 200 salvajes enemigos con dos pistolas y un cargador de 20 balas?... parece imposible, pero ahí estamos nosotros para hacerlo realidad.

Un tema que hay que tener muy en cuenta es que «Ground Control» posee un elevado ingrediente táctico en todas sus misiones, por lo que eso de correr como locos hacia el objetivo pegando tiros puede sustituirse por una estrategia más pausada, tranquila y pensada. Ya sabemos que exigir comportamientos así es poco menos que imposible, pero os podemos asegurar que algunos objetivos se convierten en imposibles por la falta de paciencia del jugador. ¡Pensar no es malo!

El diseño de las tropas enemigas es fantástico. Por cierto, el circulito rojo indica que son los malos.

Otro punto que alarga la vida de «Ground Control» soberanamente lo encontraremos a la hora de conectarnos a internet. Aquí, las cosas serán diferentes y mucho más *enchuscantes* si cabe. *Pegarnos* contra personas de cualquier parte del mundo –a través de Won– es lo mejor que se ha inventado en mucho tiempo.

«Ground Control» no cuenta con un argumento central, de esos que dices "como mola", pero sí tiene la típica disputa entre dos razas opuestas que buscan la supremacía dentro de un extenso universo. Pues dicho lo anterior no nos queda más que concluir que «Ground Control» es un pedazo de juego que no tiene desperdicio y que puede convertirse en la referencia de los amantes de la estrategia en los próximos meses. Y si la indirecta anterior no la queréis entender, aquí va otra: que se vaya preparando «Command & Conquer» si no quiere ser tragado por la poderosas, divertidas y espectaculares fauces de esta bestia 3D...

Nacho


Algunas unidades disponen de un armamento especial limitado. Debemos usarlo sólo cuando estemos seguros.

Puntuación



PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Sierra
Precio:	6.990 Ptas.
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: nosotros somos los buenos y debemos salvar el mundo de una invasión enemiga muy mala.

Modo de juego: ratón, teclado y muchas dotes de estrategas.

Nº de jugadores:	1
Multijugador:	Sí
Misiones:	30
Armas:	Sí
Violencia:	Alta

Requisitos mínimos
Pentium II 233 MHz
Aceleración 3D opcional
32MB RAM

Todo, todo y todo.
En algunos momentos parecemos meros espectadores.





¿Alguna vez has tenido una granja de hormigas? Pues ha llegado el momento –virtualmente hablando–, de que eches una manita a estas laboriosas criaturas a crear su propia colonia.

El Imperio de las Hormigas

La marabunta a tus órdenes

Esos pequeños bichos que tanto aborrecen nuestras madres cuando se cuelan por arte de magia en nuestras casas, las hormigas, son los únicos y verdaderos protagonistas de este original y entretenido título estratégico de Microïds. Y es que si hay algo con lo que podríamos familiarizarnos en esta época del año es, precisamente, con todo tipo de insectos que deambulan por la península a sus anchas. La principal misión que nos encomienda «El Imperio de las Hormigas» es la de ampliar nuestra colonia y sobrevivir a las principales plagas que acechan a estos pequeños insectos. Así, lograremos que nuestra comunidad sea mucho más numerosa y poderosa que antes.

Para llevar a cabo esta misión contaremos con una reina que es la encargada de poner los huevos para que nazcan más criaturillas. Pero aparte de esta *madraza* tendremos que organizar a distintos tipos de hormigas para que hagan bien su trabajo. Por ejemplo, debemos indicar a las recolectoras qué alimentos queremos recoger, o bien a las guerreras qué sitios deben patrullar por si nos ataca algún depredador hambriento.

Pero si hay algo que caracteriza a este título es su gran realismo ya que nos encontraremos –eso creemos aunque nunca hemos sido hormigas– con situaciones que podríamos calificar de extremas. Y es que no hay nada más lamentable que ser testigos de la desaparición de varios compañeros por la acción de una simple gota de agua. El gran universo que Microïds se ha inventado está lleno de pequeños detalles como ramas y frutas en el suelo, desniveles o charcos... eso sin contar con que todos los objetos tienen su justa proporción.

El juego nos ha encantado, y es que una de las especies más organizadas del mundo no se merece otra cosa.

Gustavo

Mientras exploramos la zona con las hormigas guerreras, las recolectoras deben mantener la despensa llena.

Las peleas contra los demás insectos son increíblemente desiguales: tendremos que poseer un gran ejército para vencer...

Las proporciones de todas las plantas han sido muy cuidadas: todo tiene su justo tamaño.

Si construimos un buen hormiguero, nuestra colonia se multiplicará a la velocidad de la luz.

Para sobrevivir en este mundo trabajar en equipo.

Hormiguitas por aquí hormiguitas por...

Recolectoras de materiales de construcción. Toda aquella hormiga que tenga este símbolo pegado a la espalda estará recolectando materiales de construcción para llevarlos al hormiguero. Debemos tener cuidado para que no se alejen mucho ya que hay muchos depredadores a los que les parecería un manjar exquisito.

Recolectoras de alimentos. Si ves que alguna de tus fieles hormigas tiene un símbolo como este incrustado en la chepa, querrá decir que está recolectando alimentos para llevarlos al hormigero. Intenta que no se la coma ningún depredador...

Guerreras. Estas son las únicas que podemos controlar: su misión es proteger a la comunidad de todos los invasores que se acerquen con malas intenciones. Además, exploran el terreno para buscar nuevas fuentes de alimentos y materiales de construcción.

Reina. Su cometido es gestar huevos para que la colonia aumente su población. Podremos darle prioridad de nacimientos a la clase de hormigas que queramos. Si nuestra Reina muere y no tenemos una princesa para suplantarla... ¡se acabó la partida!

Controla el hormiguero

Esta brújula siempre está en la parte superior de la pantalla. Será de gran utilidad, ya que si nos desorientamos, sólo con pulsarla nos situará mirando al Norte.

Pulsando el botón superior seleccionaremos a la Reina; pulsando el del centro la vista interior del hormiguero y el inferior es para la vista exterior.

Este menú informativo cambiará según lo que tengamos seleccionado. Ahora podemos controlar a las hormigas guerreras pero cuando entremos dentro del hormiguero controlaremos las construcciones, a la Reina...

La zona negra es el mapa del escenario y según vayamos avanzando se irá descubriendo. Los botones que se encuentran a su derecha sirven para controlar el *zoom* y girar la cámara a izquierda o derecha. Los otros dos botones –que están más a la derecha– sirven para cambiar la vista del exterior por la del hormiguero.

El imperio de las hormigas

Puntuación: **7.4** Notable

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Microïds
Precio:	Por confirmar
Género: Estrategia	Traducción: Sí

Objetivo: crear un imperio antes de que los depredadores acaben con nuestra colonia.

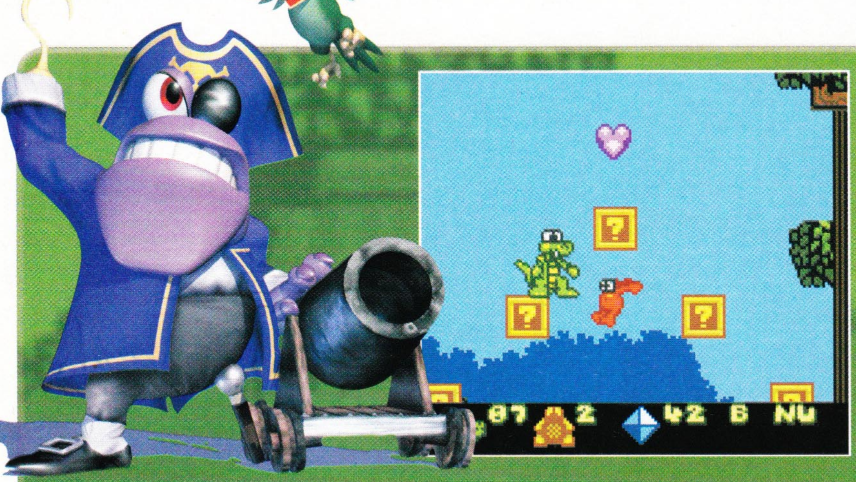
Modo de juego: recolecta alimentos, pon muchos huevos y pelea.

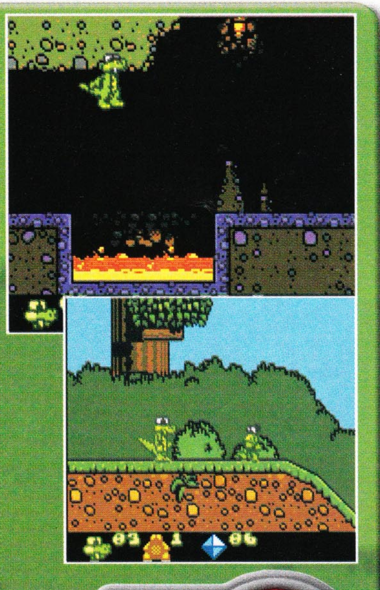
Nº de jugadores:	1
Nº de escenarios:	1
Nº de especies:	60
Armas:	¿las antenas?
Violencia:	Mínima

Requisitos mínimos
Pentium II 233 MHz
Aceleración 3D obligatoria
32 MB RAM

+ Es como ver un documental de National Geografic.
– La poca variedad de escenarios.

DIF · SON · GRA · JUG







Croc

A estas alturas del mundo, si nos cuentan que Game Boy, después de 11 años va a vivir una segunda juventud como esta.... ni lo creemos.
Uno a uno, con paso firme, van desfilando los principales nombres de esto de los videojuegos. Unos más tarde y otros más temprano, pero al final todos *pasan por el aro* de los millones de consolas vendidas.
«Croc» es un título que desarrolla su acción al más puro estilo de plataformas, pero si antes en el caso de «Asterix...» reprochábamos a Infogrames su falta de trabajo a la hora de planificar la idea, «Croc» puede presumir de aportar al género pocas cosas originales pero moviendo la acción con ideas tomadas de de aquí y de allí: iconos que recoger, zonas que descubrir, enemigos bastante variados y mapas muy diferentes entre sí.
No es que hayan alumbrado una maravilla —«Rayman» solo hay uno—, pero tiene los alicientes mínimos que necesita un título de estos para conectar con el público y ser un éxito. Además, gráficamente han hecho las cosas como debían, con personajes sencillos, bien coloreados y poniendo todos los elementos al servicio del control general.
En fin, un cartucho que merece la pena, que está basado en un personaje famoso y que si tenéis la oportunidad, no dejéis de jugarlo. Palabra.

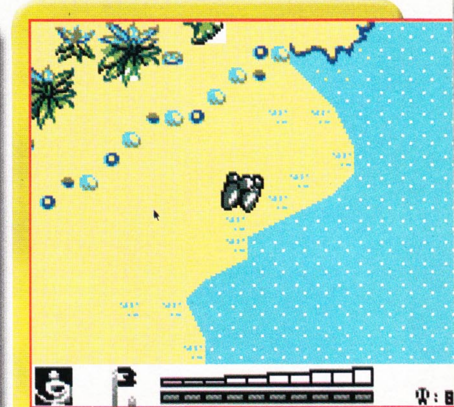
José Luis

Puntuación — Croc: 7.6 Notable

GBC Sistema	Compañía:	THQ
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Plataformas	Traducción: Sí

- Divertido, variado y se controla bien.
- El sonido no es una maravilla.

DIF SON GRA JUG



Rip-Tide Racer

De vez en cuando aparecen juegos extraños que no sabemos muy bien a qué obedecen. Y que quede claro que eso de extraño no quiere decir malo. En este caso, concretamente, es al revés: bueno, muy bueno y *requetebueno*.
«Rip-Tide Racer» debe tener algo que ver con las lanchas estas que se lanzan a lo loco por las playas de medio mundo y que corren *que se las pelan*. Pero como es una Game Boy donde está desarrollando su acción, es lógico que las limitaciones técnicas pongan freno a la imaginación de los programadores, y por eso Cryo, bajando esas miras, ha realizado un trabajo tan majo que nos hemos quedado asombrados. El caso es que al margen de las opciones de carreras y todo eso —podemos elegir embarcación y escenario— han incorporado una especie de *opción multijugador* para darse de golpes contra otros jugadores —controlados por la consola— donde gana el último que sobrevive. Tal vez no sean los primeros en hacer esto, pero desde luego en un cartucho de Game Boy la cosa *debe estar ahí, ahí*. Lo dicho, que estas balsas corretonas son originales, tienen unos gráficos dignos y se sale de la norma de Game Boy, consola demasiado acostumbrada a pegar brincos por medio mundo. «Rip-Tide Racer» está bien hecho y es diferente...

José Luis





Magical Drop

Como anunciamos en la sección de noticias de este mismo número, PlayStation también tendrá una versión de este cartucho que basa su desarrollo en una idea simple: juntar bolas del mismo color quitándolas de otra parte de la pantalla. Así, lograremos deshacernos de la amenaza que supone un techo de bolitas precipitándose sobre nuestras cabezas, evitando el peligro de recibir algún golpe.
Antes de empezar debemos seleccionar un personaje y si tenemos valor, otra consola y un cable *link*, pegarnos contra un amigo dándole las bolitas que quitemos de nuestra pantalla. Así le pasaremos la *patata caliente* y lograremos ganar.
«Magical Drop» es muy simple y, por lo tanto, tremendamente divertido, lo que significa que dentro de nuestra Game Boy puede causar divertidos estragos.

José Luis

Puntuación — Magical Drop: 7.0 Notable

GBC Sistema	Compañía:	Swing
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Habilidad	Traducción: Sí

- Que es divertidísimo. La opción *linkada*.
- Bolitas, fichas... ¿está muy visto?

DIF SON GRA JUG

Picapiedra Burgertime in Bedrock



Sega fue la primera que se inventó este juego: «Burguertime» es el nombre del viejo clásico de las recreativas que vuelve disfrazado de Picapiedra y con las mismas, o mejores, maneras que la idea original. Ahora, controlamos a Pedro Picapiedra, que intenta confeccionar unas sabrosas hamburguesas juntando los ingredientes desperdigados por la pantalla: pan, carne, queso y, otra vez, pan.
Pasando sobre ellos haremos que caigan unos sobre otros, hasta depositarlos todos en la parte inferior. Si lo conseguimos, pasaremos de fase, con una pequeña variación en la disposición de las plataformas y escaleras, pero manteniendo el mismo desarrollo intacto.
El cartucho que han programado para Game Boy Color es bonito, sencillo y tiene algunas novedades que, lejos de molestar, mejoran la idea original.
Para los que conozcan el antiguo videojuego les gustará... y los que no pues también.

José Luis



Puntuación — Burgertime in Bedrock: 8.0 Notable alto

GBC Sistema	Compañía:	Cospiracy
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Plataformas	Traducción: Sí

- Es absolutamente divertidísimo.
- Nada...

DIF SON GRA JUG



Puntuación — Rip-Tide Racer: 8.4 Notable alto

GBC Sistema	Compañía:	Cryo
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Velocidad	Traducción: Sí

- La opción multijugador.
- El *scroll* va muy rápido y nos perdemos.

DIF SON GRA JUG



La inteligencia artificial de los enemigos roza la nulidad absoluta...

Con el lanzacohetes no hay bicho que nos pare.

Apunta, dispara y busca sus trocitos en Madagascar.

Las armas orgánicas son muy poderosas... pero muy repelentes.

¡Aquí hay más bichos que en la redacción de Juegos & Cía.!

Visitaremos todo tipo de sitios desde Egipto hasta un volcán.

La acción es trepidante y no tendremos ni un segundo para tomar un café...

La invasión ya está aquí y nuestra misión es limpiar la zona de bichos sin mayores miramientos que comprobar la munición que nos queda.

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.

Vaya cucarachas tenemos en mi pueblo

La situación es delicada: una horda de bichos ha invadido distintas zonas de la Tierra y nuestra misión es hacer *sopa de cucarachas* con todos ellos. Sin escrúpulos.



Este es el enemigo más grande de la aventura...

Con esta excusa Acclaim nos da la oportunidad de introducirnos en la armadura de unos fieros soldados que están entrenados para todo tipo de situaciones y que con sus catorce armas de muerte y destrucción nos dará la oportunidad de meternos en la guarida más poblada sin miedo a no estar lo suficientemente preparados. La acción se desarrolla en escenarios de todo tipo: visitaremos las entrañas de un volcán, tendremos que limpiar una base en la nieve e inspeccionar una zona en Egipto. Todos ellos están llenos de detalles y efectos que nos introducen de una forma magistral en el juego.

El *motor* gráfico que utiliza este programa es el mismo que el del ya clásico «Turok», lo que significa que Acclaim ha exprimido al cien por cien las posibilidades gráficas de la máquina de Nintendo.

Pero sin duda lo mejor de este cartucho es la trepidante y asfixiante acción que nos propone. Además, nada más comenzar la aventura nos daremos cuenta de la gran cantidad de bichos que tendremos que exterminar para no ser digeridos por sus estómagos galácticos.

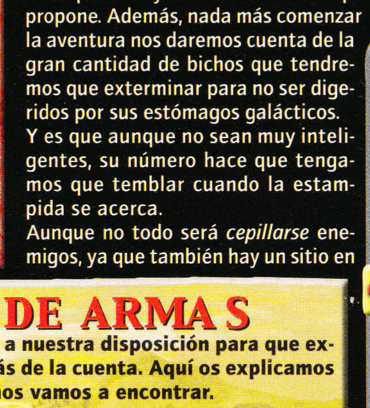
Y es que aunque no sean muy inteligentes, su número hace que tengamos que temblar cuando la estampida se acerca.

Aunque no todo será *cepillarse* enemigos, ya que también hay un sitio en este cartucho para la búsqueda de objetos e interruptores. Eso sí, todo lo anterior espera en un paciente segundo plano por que lo primordial es disparar, disparar y disparar cucarachas espaciales. Y punto.

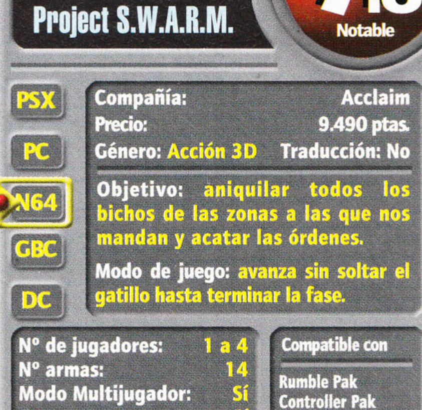
Pero dichos *puzzles* no nos quitarán ni muchísimo menos el sueño ya que la dificultad es casi nula. Uno de los pocos defectos que hemos encontrado en este cartucho ha sido la traducción, ya que brilla por su ausencia y aunque no sea imprescindible para avanzar, se hubiera agradecido que nos hubieran dado la posibilidad de enterarnos de qué #$&*! va el argumento.

Aquellos que no tengan Raid en su casa ya saben: «Armorines» para los insectos.

Gustavo



Unas cuantas balas, unos cuantos bichos y... ¡puré de verduras!



TODO TIPO DE ARMAS

Acclaim ha puesto todo tipo de armas a nuestra disposición para que exterminemos a todo lo que se mueva más de la cuenta. Aquí os explicamos –así por encima– qué tipo de armas nos vamos a encontrar.



Requetexplosivas
Hay dos: un poderoso y eficaz lanzacohetes y un lanzagranadas *reventón*.



Armas de Fuego
Tres son los modelos y la mejor, sin duda alguna, es la ametralladora.



Biorgánicas
Disponemos de seis, desde lanzadores de *babas verdes* hasta disparabichos.

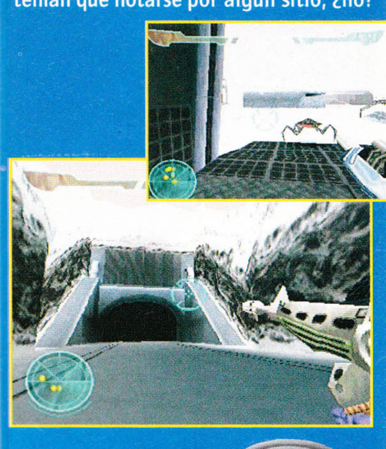


Minas
Con sensores de movimiento, de tiempo y de contacto. Tres patas explosivas...

Versiones

PlayStation

Frente a la versión de N64 ambas son idénticas en todo excepto en gráficos, que se han visto reducidos en efectos de luz y elementos de pantalla –los cañones del primer escenario–. Y es que los 32 bits que le faltan a esta consola tenían que notarse por algún sitio, ¿no?





Game Boy Color



Esta es la versión peor parada, ya que gráficamente es bastante pobre y la jugabilidad es nula. Y es que viendo otras maravillas visuales y jugables como «Rayman», «Warioland 3» o el mismísimo «Zelda DX», nos hace pensar que este cartucho se lo deberían haber olvidado en algún cajón...





¡Hay que soltar los músculos antes de volver a la pista!

Ese golpe parece que va a entrar... ¿no?

La bola tiene un efecto *de estela* increíble. El realismo es total... ¡por la gloria de Ivan Lendl!

Los saques y los golpes podemos realizarlos con el viejo método de la mirilla.

Roland Garros

Pelotazos a ras de hierba

La displina del tenis es de esas cosas que nadie practica pero de la que todo el mundo sabe: que si un *smash*, que si un *paralelo*, que si un *globo* a media altura... el movimiento se demuestra andando.

«Roland Garros» es uno de los títulos deportivos, que basan su desarrollo en el tenis, más sobresalientes de los últimos años, superando a los grandes clásicos que aparecieron como churros a principios y mediados de los noventa.

Y lo hace de la mejor forma posible: aprovechando el tema de las 3D y las tarjetas aceleradoras para mostrarnos gráficos detalladísimos, animaciones discretillas pero una ambientación soberbia.

Su nos tuviéramos que guiar por el nombre, podríamos llegar a la conclusión de que solo jugaremos en las pistas centrales del torneo francés: una superficie de tierra batida donde la bola, al botar, se frena lo justo para dejarnos pensar qué golpe vamos a *arrearle* al contrario. Pero no, la tierra batida será, junto con las canchas sintéticas y de hierba, los escenarios donde podremos competir por los abiertos de francia, estados unidos, australia e inglaterra. El resto del circuito, por desgracia, ha desaparecido del mapa sin dejar rastro.

La pista central de Winbledon en todo su esplendor. ¡Qué bonito!

El tipo de juego de este «Roland Garros» es muy inteligente. Lejos de querer inventarse fórmulas que luego no funcionan ni debajo del agua, Cryo ha tomado lo mejor de los grandes clásicos para facilitarnos la tarea: pulsamos el botón, nuestro jugador prepara el golpe e inmediatamente damos dirección y fuerza. Con esa sencilla combinación podremos ejecutar cualquier golpe sobre cualquier sitio de la pista, dejando atónito y con las orejas abiertas a nuestro adversario.

Además, para presumir de licencia oficial, se han *cascado* una enciclopedia multimedia con fotos de los campeones, fechas, resultados y todos los datos de un torneo que es de los más importantes de toda la Vía Láctea... conocida.

En fin, que el tenis y sus aficionados están de enhorabuena porque al fin saca la cabeza del pozo uno de los géneros deportivos peor tratados de los últimos años: y no por escasez de títulos, sino porque la mayoría eran tan injugables y penosos que era mejor seguir dándole patadas a un balón. Potente, divertido e infinito, como todos los juegos deportivos.

José Luis

Entrenamiento

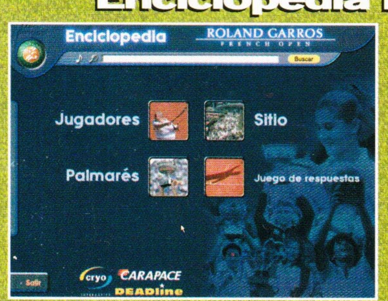
Este aparatito tiene la función en los entrenamientos de lanzarnos la bola aleatoriamente para que la devolvamos lo mejor posible. ¡Y el caso es que nunca se cansa la maquinita!

Este cono está puesto en la pista a modo de *sparring*. Es decir, que al lanzarnos la bola la máquina debemos devolver el golpe *sacudiéndole* al cono. Si lo hacemos es que somos unos verdaderos hachas.

F5 GOLPE DERECHA LARGO — F6 REVES LARGO — F7 GOLPE DERECHA CORTO
F8 REVES CORTO — F9 GOLPE ALTERNADO — F10 LOB

Según la tecla de función que pulsemos podremos acceder a distintos tipos de golpe. No es lo mismo finalizar un punto con un *zurriagazo* que con un globo... ¿no?

Enciclopedia Roland Garros



Acompañando al juego, «Roland Garros» trae consigo una excelente enciclopedia del torneo francés donde es posible consultar las biografías de todos los...

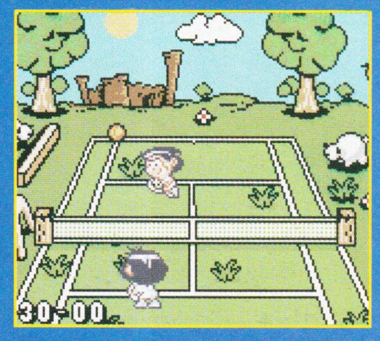


... jugadores que, de un modo u otro, han hecho historia, así como la lista completa de los que ganaron el torneo. También tiene un *trivial* de preguntas y respuestas.

Versiones

Game Boy Color

A pesar de que la versión de PC es completamente distinta –por razones obvias que no vamos a enumerar aquí– lo cierto es que ni siquiera el desarrollo de GBC cumple con los mínimos exigibles al margen, eso sí, de unos gráficos excepcionales. ¿Os acordáis de aquel *peacho* de cartucho de tenis para GB llamado «Top Rank Tennis»?



Pues bien, este «Roland Garros» no le llega ni a la altura de los zapatos. Y es que dirigir un golpe es casi imposible y la trayectoria que coge la bola una vez que la atizamos es de película de marcianos *colorraos*. Lo dicho, que cuando echamos un partidito a este «Roland Garros», las manos se levantan misteriosamente de la consola.



Puntuación: **5.0** Suficiente

Roland Garros

Sistema: GBC

Compañía:	Cryo
Precio:	5.995 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Mirar a la pantalla no molesta...
- Jugar es complejo y divertirse imposible.

DIF SON GRA JUG



Puntuación: **8.4** Notable alto

Roland Garros

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Cryo
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Deportivo	Traducción: Sí

Objetivo: ganar todos los torneos –*grand slam*– del mundo para ser los mejores en todo...

Modo de juego: coge la raqueta en plan «Quake» y a dar tiros... :)

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de torneos:	4
Tipos de pistas:	3
Entrenamiento:	Sí
Armas:	La raqueta

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
Aceleración 3D opcional
32 MB RAM

- Es sencillo de jugar y el control es muy intuitivo.
- Algunos movimientos de los tenistas asustan.

DIF SON GRA JUG



Sony nos sorprende con un título que nos lleva hasta un mundo de fantasía donde lo primordial es escapar de la niebla.

Legend of Legaia

¿Qué Serus, Serus?

El Rol está servido, ya que Sony lanza al mercado un título que a más de uno le traerá de cabeza dado el fantástico guión que *se ha currado*.
La historia es muy compleja: en principio los Serus eran de piedra hasta que un ser humano cualquiera los tocaba. Entonces ese Seru liberado se aliaba con él para otorgarle sus poderes, de esta forma los humanos se hacían más fuertes, más rápidos y, algunos, hasta podían volar.
Pero un buen día llegó a la Tierra una niebla que volvió locos a los Serus, y estos se volvieron en contra de los humanos combatiéndolos y convirtiéndolos a todos en bestias. Nuestra misión, por tanto, consiste en resucitar a los árboles Génesis, que son capaces de aniquilar a la fastidiosa niebla. Obviamente, para llevar a cabo tan épico encargo seremos auxiliados por un singular Ra-Seru, que no es otra cosa que un Seru al que no le afecta la niebla.
Pero además de un interesante guión, este juego aporta combates por turnos en los que hay que elegir el tipo de ataque que queremos realizar a través de un sencillo menú.

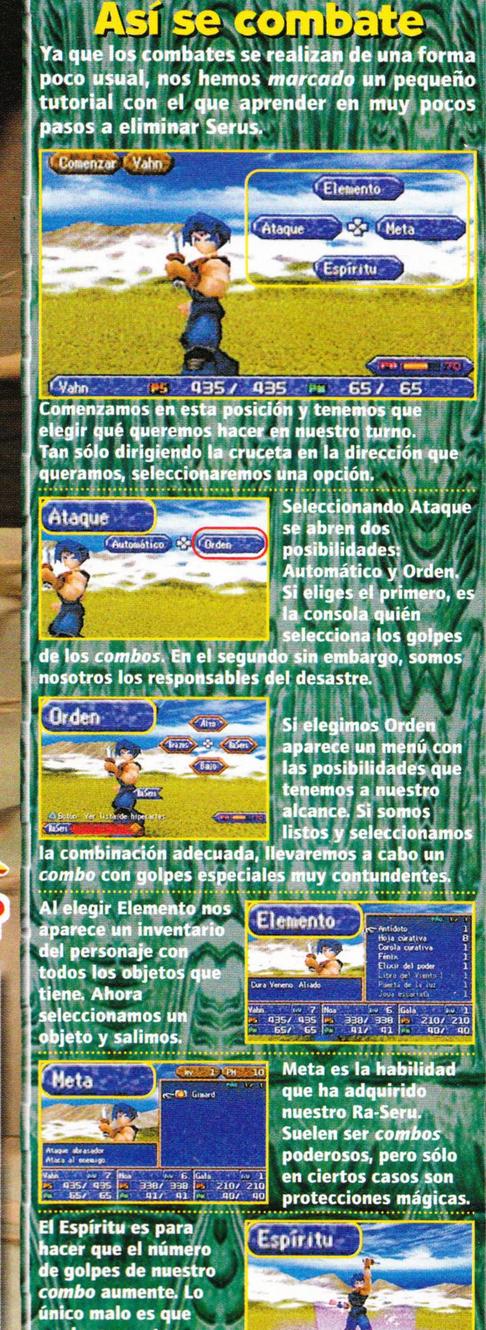
¿Contra qué estamos peleando?

Los efectos de los combates están *curraos*...

Los gráficos parecen sacados de una serie de dibujos *manga*, lo que garantiza pelos *cantosos* de colores y mucha fantasía. Lo único que merece alabanza gráficamente son los combates, ya que a diferencia del modo de juego normal, nuestros héroes no parecen dos polígonos mal puestos sin ningún tipo de encanto.

Nadie puede negar el parecido de este título con el maravilloso y *fantástico* «Final Fantasy VIII», entre otras cosas, porque los combates se desarrollan prácticamente de la misma forma. Lo único que cambia es el nombre, ya que podríamos ver en los Serus a los Guardianes de la Fuerza, a los *elementos* en los *objetos* y a los *ataques especiales* en las *magias*.
Pero a pesar de esto, hay que felicitar a Sony por programar un juego entretenido y con chispa que nos hará pasar más de una tarde frente al televisor. Además, tiene el aliciente de poseer un precio poco convencional.
Lo tenemos claro: hay que meterse como sea en el mundo de fantasía donde lo primordial es evitar que la niebla se propague y que los Serus petrificados antes, pero empedrados después, nos ataquen. ¡Cuánto tienen que agradecerle algunos a la saga «Final Fantasy»...!

Gustavo



Así se combate

Ya que los combates se realizan de una forma poco usual, nos hemos *marcado* un pequeño tutorial con el que aprender en muy pocos pasos a eliminar Serus.

Comenzamos en esta posición y tenemos que elegir qué queremos hacer en nuestro turno. Tan sólo dirigiendo la cruceta en la dirección que queramos, seleccionaremos una opción.

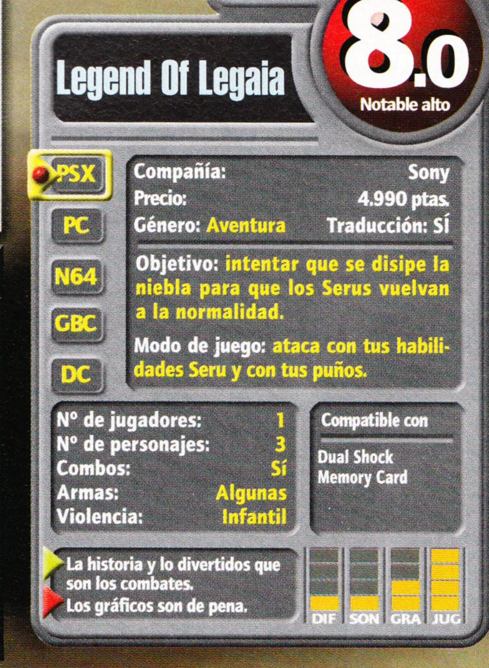
Seleccionando Ataque se abren dos posibilidades: Automático y Orden. Si eliges el primero, es la consola quién selecciona los golpes de los *combos*. En el segundo sin embargo, somos nosotros los responsables del desastre.

Si elegimos Orden aparece un menú con las posibilidades que tenemos a nuestro alcance. Si somos listos y seleccionamos la combinación adecuada, llevaremos a cabo un *combo* con golpes especiales muy contundentes.

Al elegir Elemento nos aparece un inventario del personaje con todos los objetos que tiene. Ahora seleccionamos un objeto y salimos.

Meta es la habilidad que ha adquirido nuestro Ra-Seru. Suelen ser *combos* poderosos, pero sólo en ciertos casos son protecciones mágicas.

El Espíritu es para hacer que el número de golpes de nuestro *combo* aumente. Lo único malo es que perdemos un turno. ¡Qué pena!



Puntuación: **8.0** Notable alto

Legend Of Legaia

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sony
Precio: 4.990 ptas.
Género: Aventura **Traducción:** Sí

Objetivo: intentar que se disipe la niebla para que los Serus vuelvan a la normalidad.

Modo de juego: ataca con tus habilidades Seru y con tus puños.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	3
Combos:	Sí
Armas:	Algunas
Violencia:	Infantil

Compatible con
Dual Shock
Memory Card

▶ La historia y lo divertidos que son los combates.
▶ Los gráficos son de pena.

DIF · SON · GRA · JUG



Ataques Seru



Para realizar este ataque primero debemos obtener la habilidad del Seru, luchando contra él –en plan Pokémon– sin ningún tipo de magia...



... sólo con habilidad. Será posible invocarle en el combate para que interceda a golpes por nosotros. Siempre según el tipo de Seru,...



... ésta será de ataque o defensa. Debemos tener mucho cuidado con los puntos PM, ya que si nos quedamos sin ellos no podremos invocar a más Serus.

Las deformaciones han sido mejoradas aún más.

Los castañazos que nos meteremos duelen solamente con verlos.

Cada golpe viene acompañado de un nombre...

La gran cantidad de modos hace que no nos aburramos.

DESTRUCTION DERBY RAW

El chatarrero se va a poner las botas

Después de tres largos años sin dar señales de vida, una de las sagas que más éxito ha dado a Psygnosis vuelve con más chatarra fina.

Ciertamente lo de conducir como posesos sin miedo a ninguna magulladura es una experiencia que tan sólo se puede vivir a través de una consola u ordenador. Y Psygnosis, consciente de ello, lanzó hace ya algunos años el primer juego de una saga que todavía se conserva fresca en nuestras manos.

Visitaremos los más extraños circuitos del mundo.

En este nuevo programa nos vamos a encontrar con lo mismo que en anteriores versiones: coches grandes y robustos con apariencia de tanques corriendo a toda velocidad por unos descerebrados circuitos. Lo que viene más o menos a significar que nos lo pasaremos en grande provocando accidentes para entorpecer a los demás contrincantes y así ganar la carrera.

Pero en estas competiciones no sólo debemos intentar ser los primeros en cruzar la línea de meta. Tan importante como eso son los puntos obtenidos de *aporrear* las carrocerías contrarias contra las vallas, medianas o bloques de cemento.

En esta tercera parte de la saga «Destruction Derby» han introducido nuevos y emocionantes modos de juego que iremos abriendo a medida que avancemos en pericia destructiva.

El modo *Destruction Derby* es el acabose...

Además de los ya conocidos *Carrera* y *Destruction Derby*, se han trabajado uno muy original llamado *Pasa la Bomba* que, como su propio nombre indica, consiste en pasar el explosivo de un coche a otro sin que nos *reviente en los morros*. Como guinda del pastel, se han inventado una cosa de nombre *Rascacielos*, que consiste en resistir en la azotea de un gran edificio sin despeñarnos.

Pero además de todos estos salvajes modos «Destruction Derby Raw» nos trae coches con más deformaciones y circuitos increíblemente reales que son *un poquito más chungos*.

Pasaremos por todo tipo de zonas, desde un estadio de fútbol americano, hasta los canales abandonados de alguna ciudad monumental, lo que permite al juego lógicamente ser variado y entretenido.

Estamos ante una buena continuación que ha sabido reciclarse, dejando sólo lo bueno y despojándose de todas las ocurrencias de tres al cuarto que algún cerebro de Psygnosis se había empeñado en meter. De todos modos, las cargas desde el CD siguen siendo muy largas –¿maleficio de la serie?–. *Destrozos a go-go* para un juego básicamente divertido.

Gustavo



La sensación de velocidad es salvaje...



Los vehículos que controlamos son moles con motores increíblemente potentes.

Los derrapes son espectaculares y útiles para girar el coche en el sentido que queramos.

Todo rompo, rompo todo

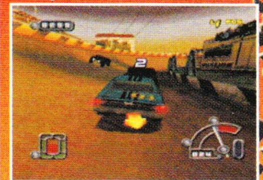
En el modo *Desafío* decidimos hacer el circuito en dirección contraria, pues lo que más cuenta en estas carreras son los puntos de choque. Aquí tenéis el resultado de dicha experiencia científica, que se saldó con una gran cantidad de chapas destrozadas.



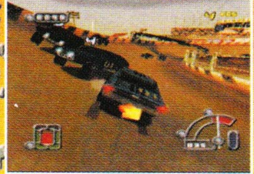
Comenzamos la carrera de la forma más normal, avanzando hacia delante.



Al cabo de un rato –al ver que no teníamos puntos– decidimos dar media vuelta.



Al avanzar en dirección contraria no tardamos en ver a otros coches.



Entonces nos lanzamos hacia ellos sin reparo para subir nuestra puntuación.



Los impactos fueron tremendos y los puntos no hacían más que subir...



... hasta que chocamos frontalmente contra otro y terminamos la carrera. :(

Destruction Derby Raw

Puntuación: **7.4** Notable

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Psygnosis
Precio: 6.990 Ptas.
Género: Velocidad — Traducción: Sí

Objetivo: evitar que nuestro vehículo quede fuera de carrera por los golpes de nuestros contrarios.

Modo de juego: acelera, apunta y frena contra tu adversario.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de pistas:	32
Modos de juego:	6
Armas:	El parachoques
Violencia:	Sobre ruedas

Compatible con: Dual Shock, Multi tap, Memory Card

- La cantidad de modos de juego y las colisiones.
- Los tiempos de carga del CD.





Usar sólo en caso de emergencia

Si somos más malos que España en la Eurocopa debemos seguir a rajatabla el siguiente consejo: lo primero será hacer un...

... barrido que tumbe a nuestro contrario. Terminado esto, debemos acercarnos lo más posible a su cuerpo y esperar a que se levante del suelo para...

... cogerle en el momento exacto y lanzarle *a Parla* con cualquiera de las llaves que tenemos a nuestra disposición.

Y es que de esta forma le iremos restando energía poco a poco sin arriesgarnos a recibir un *guantazo palomero* en la frente.

Cuando nuestro enemigo esté en el suelo tendremos que repetir de nuevo la operación. Si se levanta antes de que lleguemos... ¡pumba! barrido y al suelo...

... y le cogemos de nuevo. RECORDAD que esta argucia es efectiva solamente en CASO DE EMERGENCIA... por que si no os teminaríais el juego en nada.

Estos luchadores me suenan

Otro *remix* más del clásico de Capcom que, para variar, presenta pocas novedades interesantes. Gustará a los incondicionales, pero este *nuevo* «Street Fighter EX2 Plus» será un aperitivo para que *piquemos* hasta la llegada de su hermano de PS2.

Esta versión de «Street Fighter» no nos ha sorprendido en absoluto. Era de esperar que Arika volviese a *homenajear* a ese clásico de las 2D que tanta diversión nos ha dado y que, en este caso, ha perpetrado un ataque directo al corazón de la prestigiosa saga.

Y es que a todos los que amamos «Street Fighter» en alguna de sus encarnaciones 2D nos cuesta asumir los *refritos* ideados por esos genios de Arika...

Aunque lo cierto es que de todo tiene que haber en la villa del Señor. Mal empezamos nada más cargar el CD. Los gráficos de «Street Fighter EX2 Plus» se han visto ligeramente modificados respecto al anterior título, pero no han mejorado lo suficiente como para decir que ha revolucionado la apariencia general de la saga... Tal vez lo único reseñable en este apartado es el tamaño de los personajes y algún que otro *efectillo* de luz que se han sacado de la manga para alucinarnos por los pelos.

Sobre el tema jugable pocas cosas podemos decir. Aunque todo sea en 3D, el control de Ryu & Cía. es en un completo 2D y con la misma configuración de botones de siempre: los seis *botones de marras* que se reparten en tres para puñetazos y otros tantos para las patadas. Es decir, la vida sigue igual.

Para justificar esta nueva entrega, Arika se ha inventado la existencia de nuevos personajes que siguen la línea *hortera* que comenzó Capcom en su anterior versión del famoso «SkullMania». Todo esto y algún modo poco útil como el de mover la cámara en los combates son las *novedades* que nos tienen preparados Capcom en su *nuevo* «Street Fighter EX2 Plus» para PlayStation. Si queremos cosas nuevas, nos parece que habrá que esperar a la edición mejorada de PS2.

Lo cierto es que no esperábamos cambios sustanciales, y menos cuando el invento «Street Fighter» viene sobreviviendo con la misma idea desde hace más de 10 años.

Nacho

Este ataque es *chanchi piruli*: podemos dar muchos golpes *aporreando* el pad.

Los únicos elementos 3D del escenario son el suelo y los personajes... Capcom, ¡cúrratelo más hombre!

Vega y la otra son muy amiguitos. Si no nos creéis, fijáos que instantánea tan amorosa...

Los modo *bonus* son lo mejor del juego con diferencia... ¡Yiepa!

Patada a la entrepierna... ¡uf!, menos mal que no es un hombre que si no...

Sagat está poligonalmente *cuadrao*... y nunca mejor dicho amiguitos. x´D

Me parece que Zangief tendrá que pagarle una nueva columna vertebral.

Puntuación

Street Fighter EX2 Plus — **5.2** Suficiente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Arika/Capcom
Precio:	7.990 ptas.
Género: Lucha	Traducción: No

Objetivo: cárgate a todos los contendientes que se pongan por delante con tu control del pad...

Modo de juego: seis botones para los golpes que tú quieras.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de luchadores:	23
Modos de juego:	Sí (5)
Armas:	Sí
Violencia:	Poligonal

Compatible con: Memory Card, Control Pad, Dual Shock

Es «Street Fighter»...

La vida sigue igual...

DIF · SON · GRA · JUG

Rally Championship

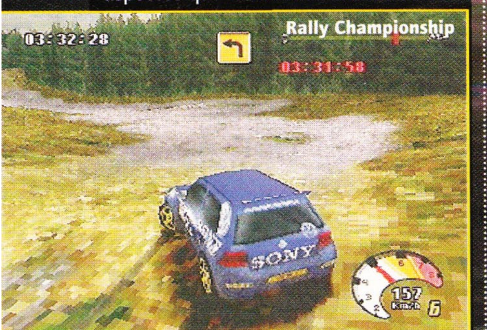
La potencia sin control no sirve de nada, y para demostrar esta teoría vamos a ofrecer una comparativa de los, posiblemente, dos mejores juegos de *rallies* que hay para PlayStation. ¿Cuál se llevará el gato al agua? ¿cuál será el que acabe más embarrado? La polémica está servida.

Los dos juegos son muy, pero que muy buenos, tanto por el gran nivel de realismo que han demostrado como por la enorme capacidad de *enchusque* que ofrecen.

Por eso queremos que quede claro que en esta comparativa no hay vencedores ni vencidos, ya que cada juego cuenta con un estilo de conducción diferente que divierte de la misma manera. Son como dos caminos opuestos condenados a encontrarse en algún punto del recorrido.

Colin McRae 2.0

Aunque bien es cierto que la versión del «Rally Championship» ha salido perjudicada frente al original de PC –muchos aspectos que le hicieron famoso han sido suprimidos dado el diferente potencial de PSX–, se defiende con fiereza en otros aspectos digna de mención.



Rally Championship

Para confeccionar esta comparativa hemos *testeado* en profundidad estas dos maravillas de la velocidad escogiendo diez selectos apartados que, a nuestro juicio, pueden decidir cuál de los dos posee una mayor calidad técnica y de juego.

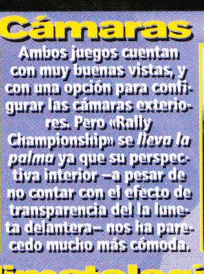
Uno, el «Colin McRae 2.0», llega con la vitola de continuación mejorada de un éxito sin precedentes que, como comentamos en el número 8, revolucionó el género metiendo competiciones por tramos cronometrados.

Han sido los demás quienes han copiado esa idea que funcionó de maravilla, y los que una vez tras otra tienen que demostrar todo lo que dicen. «Rally Championship» tiene el inconveniente de no proceder de saga alguna, pero el trabajo realizado y las horas de diversión que proporciona le convierten en un serio aspirante a la hora de intentar desbancar al piloto de Ford que tantos quebraderos de cabeza le está dando a Carlos Sáinz este año.

Lo dicho, el mundo de los *rallies* está de moda... y PlayStation es el escenario perfecto para una lucha casi infernal.

Gustavo

Cámaras



Ambos juegos cuentan con muy buenas vistas, y con una opción para configurar las cámaras exteriores. Pero «Rally Championship» se *lleva la palma* ya que su perspectiva interior –a pesar de no contar con el efecto de transparencia del la luneta delantera– nos ha parecedo mucho más cómoda.





Climatología

Ambos cuentan con todo tipo de efectos climatológicos: que si lluvia, que si nieve, que si viento... Pero es el «Rally Championship» el que se *lleva el gato al agua*, ya que los efectos de niebla y lluvia nos han parecido más reales que los del *Colin*. Otro puntito para «Rally Championship»



Conducción

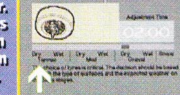
Sin duda alguna en este apartado «Colin McRae Rally 2.0» arrasa, ya que posee la conducción de *rallies* más real que hemos podido probar nunca. Y es que se nota perfectamente al frenar como el coche se agarra y sale despedido en una curva peligrosa. «Rally Championship» pierde.



Configuración del vehículo



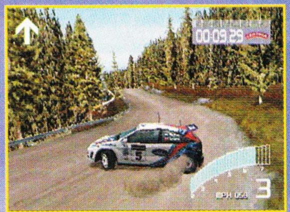
El número de opciones que tiene «Rally Championship» es bastante menor que el de «Colin McRae 2.0», lo que hace que este último sume un punto más a su marcador. Eso sí, lo cierto es que los cambios que hagamos en ambos programas pueden significar la victoria o... la derrota.



Derrapes



«Rally Champioship» prácticamente no tiene derrapes ya que si frenamos demasiado el coche se parará repentinamente. Y si no frenamos nada nos saldremos sin derrapar. Sin embargo, con «Colin McRae 2.0» podremos controlar el derrape para que *juegue* a nuestro favor y arañar unos segundos.





vs. Colin McRae 2.0

Destrozos del vehículo



El progama de Codemaster se *lleva la palma*, ya que «Rally Championship» carece de abolladuras, golpes y partes móviles. Sin embargo, los coches de su competidor se deforman, pierden piezas de una forma magistral y los efectos de los daños son reales e inmediatos. ¡Viva *Colin*!



Efectos sonoros



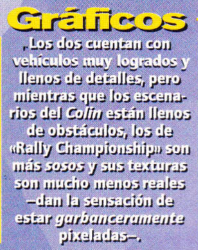
Oír el cambio de marchas, o cómo *bufa* el motor cuando lo revolucionamos demasido son aspectos que cada vez se cuidan más. Ambos tienen muchos efectos pero los de «Colin McRae» superan con mucho los de «Rally Championship». Y es que es posible oír hasta el barro debajo de las ruedas.



Gráficos



Los dos cuentan con vehículos muy logrados y llenos de detalles, pero mientras que los escenarios del *Colin* están llenos de obstáculos, los de «Rally Championship» son más *sosos* y sus texturas son mucho menos reales –dan la sensación de estar *garbanceramente* pixeladas–.



Modo arcade



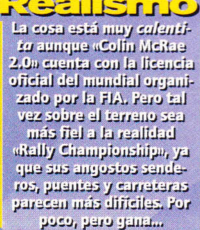
En los dos competiremos contra cinco rivales. La diferencia está en que con «Colin McRae 2.0» saldremo los seis juntos, mientras que en «Rally Championship» tendremos que ir cogiendo a los adversarios poco a poco, uno a uno y desde un posición más alejada. Gana *Rally* por poco...



Realismo



La cosa está muy *calentita* aunque «Colin McRae 2.0» cuenta con la licencia oficial del mundial organizado por la FIA. Pero tal vez sobre el terreno sea más fiel a la realidad «Rally Championship», ya que sus angostos senderos, puentes y carreteras parecen más difíciles. Por poco, pero gana...



¿Te gusta conducir?

Este mes la cosa está en el aire: que si realismo, que si cámaras, que si derrapes, que si control... ¡vamos!, que tenemos infinidad de preguntas que haceros para aclarar cuál es el programa que más os va a divertir. ¡Venga!, coge lápiz, lee atentamente las preguntas y mira el resultado de la encuesta para saber con cuál de los dos te quedas.

1.- CÁMARAS
Me gusta que un juego de coches tenga montones de cámaras...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

2.- CLIMATOLOGÍA
Cuando los efectos de lluvia parecen de verdad, me dan ganas de apagar la consola y dejar de jugar.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- CONDUCCIÓN
La dirección del coche si es blanda y fácil de manejar, mejor.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

4.- CONFIGURACIÓN DEL VEHÍCULO
Me encanta hurgar hasta en la última tuerca de mi coche.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- DERRAPES
Eso de controlar el derrape en una curva y que el coche responda me pone a cien...

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- DESTROZOS DEL VEHÍCULO
Me encanta que al terminar la carrera mi coche parezca chatarra fina.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

7.- EFECTOS SONOROS
Siempre es agradable sentir el sonido del motor, las marchas y el barro en los tímpanos.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

8.- GRÁFICOS
A mí me va que los gráficos sean muy buenos... los mejores.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

9.- MODO ARCADE
A mí lo que me interesa son los tramos cronometrados. Lo demás sobra.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

10.- REALISMO
Me da alergia que un juego de *rallies* sea completamente real.

SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que:
SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: tu juego es el «Colin McRae 2.0», ya que tiene todo lo que te mola: conducción, derrapes para quitar el hipo, opciones para configurar a tope tu vehículo... ¡vamos! que te va la acción.

Entre 28 y 32: cualquiera de los dos va a colmar tus espectativas ya que cuentan con merecidas virtudes. Tienes suerte por que los dos están hechos para un gusto como el tuyo: lo que quieres es jugar con lo que sea... ¿o no?

Menos de 28: deseas tener el mejor modo *arcade* y el máximo realismo aunque tengas que sacrificar apartados tan importantes como el de la conducción. Tu preferido es el «Rally Championship», con el que disfrutarás hasta saciar tu sed de velocidad.



Trucos

Una de zombies

Hola amigos de Juegos & Cía. me he comprado una Dreamcast y tengo el «Zombie Revenge», ¿tenéis algún truco *chulo* para este juego?

Teresa Durán (Caceres)

Hola Teresa, si quieres cambiar la vestimenta de tus personajes sólo debes seleccionarlo pulsando Start y después X, Y o B para comenzar el juego.

Para seleccionar el nivel debes escoger el modo lucha y luego aguantar el botón Start mientras seleccionas el personaje.



Carreras en miniatura

Me llamo Julián y me gustaría que publicáseis trucos de los juegos «Micro Maniacs» y «Medievil 2» de PlayStation. *Chas gracias.*

Julián Renero (Sevilla)

Buenas Julián, si quieres tener los movimientos especiales siempre al máximo de energía, entra en el menú de opciones, después selecciona *Opciones Secretas* y luego mantén presionado el botón Select y pulsa Cuadrado, X, R1, Círculo, Arriba, Cuadrado, Abajo, Arriba, Abajo X y Cuadrado.

Pero si lo que quieres es incrementar la Inteligencia artificial de los contrincantes, debes entrar en el menú de opciones, seleccionar *Opciones Secretas* y mantener pulsado el botón Select mientras pulsas: Círculo, Arriba, Triángulo, Círculo, Izquierda, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, X y Abajo.

Para «Medievil 2» esto es lo que hay: pausa el juego y pulsa: L2, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Círculo, Abajo, Círculo, Círculo y Derecha.

Esto hará que tengas una nueva opción llamada CHEAT donde podrás acceder a todos los trucos.



Alienígenas

Hola amigos de Juegos & Cía. tengo un PC y quisiera trucos del «Alien Trilogy», muchas gracias.

Alfonso Fernández (Sevilla)

Hola Alfonso, para que estos códigos te funcionen presiona *Enter* e introduce estas claves:

- Comeandhaveago: todas las armas.
- Ifyouthinkyouarehardenough: munición infinita.
- NadiapopovXX: introduce un número (XX) en vez de la doble equis y aparecerás en ese nivel.
- Takeonallcomers: energía infinita.
- Theironlady: recuperar energía.
- Ripleydoesitwithbigguns: modo Dios.

El Universo en tus mano

Hola amigos me han dicho que en el «Star Wars Episodio I: Jedi Power Battles» se puede jugar Darth Maul y varios personajes más, ¿podéis decirme cómo?

Ignacio García (Oviedo)

Que pasa que pasa Ignacio, para jugar con Darth Maul debes acabarte el juego con Qui-Gon Jinn. Después comienza una partida y en la pantalla de selección de personajes ponte encima de Qui-Gon Jinn y pulsa select.

Para jugar con la reina Amidala acábate el juego con Obi-Wan Kenobi. Después comienza una partida y en la pantalla de selección de personajes ponte encima de Obi-Wan Kenobi y pulsa select.

Para poder manejar al Capitán Panaka acábate el juego con Plo Koon. Después en la pantalla de selección de personaje, ponte encima de Plo Koon y pulsa select.



Géneros de todo tipo

¿Qué pasa? Soy Daniel y me gustaría que me dijérais trucos para los siguientes juegos de PC: «Faraón», «Incubation», «Indiana Jones y la Máquina Infernal» y «Nox». Gracias.

Daniel García (Valladolid)

Hola, nos lo pones difícil Daniel pero los tenemos todos. Para que estos códigos del «Faraón» te funcionen debes pulsar Ctrl + Alf + Shift durante el juego y después introduce el código:

- Destruir los barcos militares: fury of seth.
- Saltar de nivel: pharaohs tomb.
- Recuperar las resistencias: living large.

Teclea estos códigos en la pantalla del mapa de «Incubation» para que te funcionen:

- Ix1: todas las armas.
- Ix2: 10 puntos de habilidad para cada *marine*.
- Ix3: 500 créditos para tu escuadrón.
- Ix4: siguiente misión.

Para que los códigos que te vamos a dar del «Indiana Jones y la Máquina Infernal» te funcionen debes pulsar F10 durante el juego:

- taklit_marion on: Modo Dios.
- urgon_elsa: todas las armas.
- azerim_sophia: te dará objetos de salud.
- nub_willie: pistas gratuitas.
- mem: muestra la memoria.
- version: muestra la versión del juego.
- polys: muestra la cantidad de polígonos en pantalla.

Y por último, ahí van los del «Nox». Para que te funcionen debes activar la consola pulsando la tecla \ y escribir Racoiaws para activar la pantalla de trucos e introduce:

- set god: modo Dios y Maná ilimitado.
- cheat ability: habilidades a cero.
- cheat health: rellenar salud.
- cheat mana: rellenar Mana.
- cheat level+numero nivel: seleccionar nivel.
- cheat spells: todos los hechizos.
- cheat gold+numero: sube la cantidad de oro.



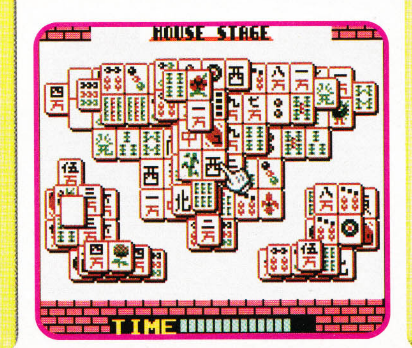
Mini Inteligencia

Hola colegas, estoy atascado con el «Shangai» de GBC y necesito unos trucos urgentemente. Gracias.

José Luis Garrido (Barcelona)

Tranqui José Luis que ahí van tus trucos: Comienza el juego y pulsa Select para abrir el menú de opciones. Selecciona *New Game* y pulsa A. Ahora podrás introducir esto tres códigos:

- ZAP: añade un nuevo sonido al juego.
- STF: te permite ver los créditos
- MAN: hace más facil el juego.



Un conductor muy especial

Hola amigos de Juegos & Cía., y me gustaría que me dijérais algún truco para el «Crazy Taxi» de Dreamcast. Gracias

Antonio Garcia (Sevilla)

Hola Antonio, si ya estás aburrido de guiar a los mismos pilotos en la pantalla de selección de personaje, pulsa: L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L y R. Y podrás conducir una *bici-taxi* como las de Hong Kong.

Una de monos

¿Qué tal amigos?, me llamo Susana y me he comprado el «Tarzan» de Game Boy Color. Necesito trucos para este cartucho. Gracias.

Susana Herreros (Cáceres)

Hola Susana, aquí tenemos unos cuantos códigos que no tienen desperdicio. Recuerda que cada número corresponde a un icono distinto.

Nivel 2-1: D-B-C-D.
Nivel 3-1: A-A-E-F.
Nivel 4-1: B-C-G-D.
Nivel 5-1: G-G-C-A.
Nivel 6-1: F-E-D-G.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es


Trucos & Cía
Sumario
PC CD-ROM
Alien vs. Predator 58
Panzer Commander 58
Populous 3 58
Imperium Galactica II 58
Risk II 59
People's General 59
Soldier of Fortune 59
Soldier of Fortune (demo) 59
PlayStation
Teleñecos Racemanía 60
La Jungla de Cristal Trilogía 2 60
Pong 60
Fighting Force 2 60
Ready 2 Rumble 61
Nightmare Creatures II 61
Tomorrow Never Dies 61
Rollcage Stage II 61
Colony Wars Red Sun 61
Nintendo 64
Quake II 62
Battletanx Global Assault 62
Carmageddon 64 62
Superman 62
Rainbow Six 63
Bichos 63
Resident Evil 2 63
Cybertiger 63
Game Boy Color
Bugs Bunny Crazy Castle 4 64
Duke Nukem 64
Super Mario Bros DX 64
NBA Jam 99 64
Driver 64
Dreamcast
Zombie Revenge 65
V-Rally 2 65
Chu Chu Rocket! 65
Maken X 65
Especiales
PlayStation
Fear Effect 50
Guía completa para terminar esta apasionante historia de agentes secretos, zombies y magia negra.
ESPECIAL
fear effect
Solución completa
Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía
Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.
Pag. 63
Resident Evil 2
Zombies de salón
Teleñecos Racemanía
Pag. 60
Velocidad para nenes
Si bebes no conduzcas
Driver
Pag. 64
Pag. 59
Soldier of Fortune
Por un puñado de dólares



¿Queréis saber cómo se termina esta sensacional aventura que parece sacada de las tripas de «Blade Runner»?

Hong Kong (Disco 1)


Comenzamos en la azotea de un edificio...


... y nos dirigimos al elevador. Veremos una luz anaranjada.


El helicóptero abandona la azotea. ¡Ahí nos quedamos!


Cogemos el cuchillo y avanzamos por el pasillo.


Ahora debemos eliminar a los guardianes que se crucen por el camino.


A la izquierda hay una ventana. Tendremos que romperla con la manita.


Ahora nos metemos por ella y entramos con cuidado en la habitación.


Al fondo veremos una estantería y, en ella, una especie de fusible.


Al lado, descubriremos una palanca roja. La accionamos y nos largamos de allí.


Subimos por la escalerilla que hay al lado de la ventana.


Hay una válvula, la giramos y de este modo dejaremos el camino despejado.


Volvemos a bajar la escalerilla y recogemos una llavecita.


A la derecha hay una reja: la abrimos con la llave y entramos sin ser vistos.


Eliminamos a los guardianes y recogemos munición y una llave roja que hay por ahí.

La planta eléctrica (Disco 1)




Vamos a la puerta que tenemos a la izquierda y utilizamos la llave roja.


Matamos al guardián y una vez hecho esto vamos hacia los monitores.


Veremos unas imágenes de una cámara de seguridad... conoceremos a Jim.


Salimos de allí y una vez en el pasillo, eliminamos a los hombres que veamos.


Cogemos la ametralladora y nos largamos a la planta eléctrica.


Veremos un ascensor –nos olvidamos de él–, pero nos vamos al fondo de la sala.


Al fondo de la sala encontraremos la llave del armario.

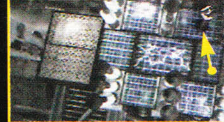

Al entrar hemos veremos un camino a la derecha. Lo tomamos con cautela.


Nada mas bajar hay unos hombres: caput. En una de las paredes vemos un panel.


Colocamos el fusible... y comprobaremos cómo se fríen unos pobres guardias.


Salimos de allí y nos largamos hacia la central.


Allí, debemos resolver el primer *puzzle* para poder atravesar la sala.

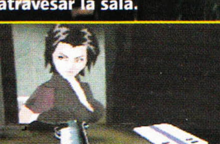

Cuando no haya corriente nos colocamos en el primer cuadro y después vamos al de la derecha.


El siguiente es el del centro y, por último, vamos al que hay justo delante.


Retrocedemos y vamos al ascensor que no cogimos. Eliminamos al guardián.


Volvemos a la sala donde vimos los vídeos de Jim, y nos dirigimos al armario.


Para abrirlo, utilizamos la llave del armario que antes recogimos.


Y en su interior encontraremos un nuevo y potente arma.


Volvemos al ascensor y bajamos al nivel inferior.


Sal de él y, a la izquierda, hay una caja con unos alicates.


A continuación nos vamos al lado contrario y descubrimos un panel de colores.


Avanzamos sin detenernos, eliminando a todos los enemigos que veamos.


Una vez que estemos al fondo del pasillo hay una puerta: utiliza la llave azul.

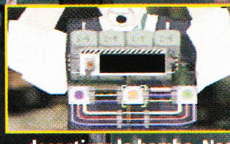

Dentro de la nueva sala, encontraremos al pobre Jim...

Salvar a Jim (Disco 1)



... que está atado a una silla con un explosivo pegado a su cuerpo. Un nuevo *puzzle*.


Nos deshacemos de los guardias, desatamos a Jim y utilizamos los alicates para...


... desactivar la bomba. Nos colocamos en la luz naranja y cortamos los cables rojo...



... y amarillo. Ahora vamos a a la luz violeta y cortamos los cables rojo y azul.


Por último, y sobre la luz verde, cortamos los cables azul y amarillo.


Ahora veremos una secuencia en la que Jim no sale muy bien parado.


Nos vamos de allí. Veremos una puerta a la derecha del gráfico de colores.

Colocamos los explosivos en ella y la hacemos saltar por los aires. ¡Mucho cuidado con...


... quemarnos! Ahora entramos y bajamos por la rampa que hay al frente.


Al final nos espera un hombre escondido. Lo eliminamos y seguimos...

... avanzando. Ahora nos esperan otros dos brutos. ¿Sabes qué hacer con ellos?

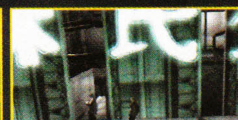

Cerca de la sala donde vimos el vídeo de Jim encontraremos una trampilla.

Conoce a Wee Ming (Disco 1)


Bajamos por las escaleras y entramos en una especie de almacén.


Lo primero que nos encontramos es un punto para guardar la partida.

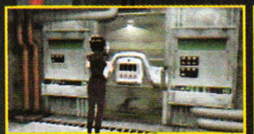

Salimos por una puerta al fondo y llegamos a una cornisa con letras de neón.


¡Debemos fijarnos en ellas! Acabamos con los matones y salimos por la otra puerta.


Entramos en la habitación del fondo del pasillo y eliminamos al enemigo.

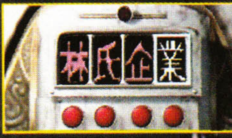

Esquivamos sus balas y, cuando cargue su arma, le disparamos.


Tras derrotarle cogemos la ametralladora que dejará en el suelo.


En la pared de la izquierda descubriremos un panel.



Allí veremos una serie de símbolos... y unos botones debajo de cada uno.



Es hora de probar nuestra memoria... ponemos los símbolos de neón que vimos.


Una vez completado esto recogemos el disco del que nos habló Jim.


Veremos una secuencia en la que capturan a Hana. Ahora controlamos a Glas.

El turno de Glas (Disco 1)


Comenzamos en el mismo lugar donde inició Hana su aventura. ¡A por el elevador!


Ahora veremos un helicóptero que arrasara todo...


Aunque es una situación delicada, corremos hacia las escaleras.


Subimos por ellas y estaremos a salvo antes de que todo explote.


Vamos a las escaleras por las que subió Hana. Subiremos en el momento justo.


Esquivamos los disparos del helicóptero y bajamos por el otro lado de la caseta.


Veremos largarse al helicóptero. Por ahí hay una tubería muy útil.


Vamos hacia la bombona y utilizamos la tubería para poder sacar el gas.


Hecho esto disparamos a la bombona... ¡cuidado que no nos alcance la explosión!


Vemos la bombona saltar por los aires. Miramos por el agujero.


Veremos una secuencia en la que Glas cae por el hueco que ha dejado la bombona.


Volvemos a controlar a Hana, que está retenida por los malos...

De nuevo en el almacén (Disco 1)


Estamos en la sala que había cerca de las luces de neón, completamente...


... desarmado y escoltado por un soldado. Recogemos el cuchillo...


... y nos deshacemos del soldadito. Esquivamos las balas y lo eliminamos.


Una vez abatido, cogemos su rifle de asalto. Acabamos con los otros soldados y...


... nos largamos. Nos dirigimos al cartel de neón y salimos por la otra puerta.


Subimos por las escaleras y... nos daremos de bruces con un nuevo personaje.


Hana será de nuevo capturada... ¡volvemos a controlar a Glas!


Nuestro próximo objetivo es resolver otro *puzzle*. Coge la tubería de la derecha...


.. al final hay otra más larga por la que debemos avanzar hasta salir del laberinto.


Allí nos atacará, otra vez, el maldito helicóptero. Utiliza las banderas para averiar los motores.,,


... y disparamos cuando éstas se encuentren justo detrás del helicóptero. De este modo explotarán...


... los motores. Lo repetimos varias veces utilizando las banderas. Así acabaremos fácilmente con él.



Al rescate de Hana (Disco 1)


A la derecha veremos una puerta: salimos por ella y eliminamos a los soldados.


Nos dirigimos al ascensor que cogió Hana. Podemos recoger el rifle de asalto.


Vamos hacia la puerta –en llamas– y nos cargamos al primero de los soldados.


Hacemos lo mismo con el resto... ¡coger la munición que vayan dejando!


A continuación vamos hacia la rampa y subimos por ella. ¡Cuidado con el soldado!


Cogemos el camino de la planta eléctrica pero antes nos desviamos...

... hacia las escaleras. Vemos una secuencia donde aparece un tal Sr. Lam...

Ahora Glas entra como una mula en la sala, liberando a la débil Hana.


El nuevo enemigo al que debemos enfrentarnos es, cómo no,... ¡un helicóptero!

Le disparamos mientras Hana intenta entrar para hacerse con el control.


Corremos para engancharnos al patín del helicóptero.

Otra vez presenciamos una secuencia donde Glas, Hana y otro tío van en coche.



Este nuevo personaje es Deke. Dentro del coche hay una cinta de vídeo...


... en la que aparece Jim. Conocerás a Wee Ming. Con esto se acaba el el primer CD.


Con una apasionante persecución donde un coche no acabará bien.

Especial Fear Effect

La isla de los zombies (Disco 2)


Parece que los problemas se han solucionado cuando subimos a un barco.


Pero, como siempre, las apariencias engañan.


El barco llega a una isla...


... donde nos espera en el muelle Wee Ming.


Mientras Glas sale en busca de Wee Ming, Hana se queda en el muelle.


Este es un momento ideal para guardar la partida.


Mata a los zombies que salen a recibirnos cortésmente...


... y avanzamos por el muelle hasta un cruce de caminos: veremos a un...


... zombie. No hay que fiarse de él: cárgatelo.


Ya muerto, veremos una pequeña secuencia y...


... por unos momentos pasaremos a controlar a Deke.


Nos dirigimos a la primera cabaña y entramos...


... sin miedo. Nos toparemos con Glas.


Volvemos a ver una secuencia...


... e inmediatamente debemos eliminar a los zombies que aparecen.


Volvemos a controlar a Glas, que está junto a un puente en llamas.


Lo cruzamos con mucho cuidado para no quemarnos el bello facial...


... cuando volvemos a manejar a Hana. Vuelven unos zombies: ¡A eliminarlos!


Avanzamos cargándonos a todo *bicho viviente* que se acerque.


Vamos a la cabaña en la que entramos con Deke y despejamos el camino a tiros...


... nos largamos corriendo mientras disparamos a todos los zombies y...


... vamos raudos a la cabaña del fondo.


Otra vez nos cargamos a los zombis que hay dentro...


... y recogemos la llave de Po Mon.


Nos marchamos de la cabaña...


...y volvemos por donde vinimos hasta volver a la primera cabaña.


Avanzamos un poco más y entramos...


... con la ayuda de la llave de Po Mon.


Nos encontraremos con una anciana que nos contará por que todos los habitantes de la isla son zombies.


Abandonamos la cabaña pero antes recogemos una pistola.

El tren militar (Disco 2)


Al salir de la cabaña nos encuentramos con unos soldados: ¡a pegar tiros!


Avanzamos hasta llegar a una especie deestación de tren.


Después veremos a otro grupo de soldados que debemos eliminar.


Nos descubrirán pero utilizamos la toalla que llevamos puesta...


... para *entretener* al soldado.


¡No hay que preocuparse! Recibiremos la ayuda de Deke para librarnos de él.

La llave Xi Mon (Disco 2)


Nos cargamos a todos los zombies que nos rodean.


Nos metemos en la cabaña.


Y volvemos a controlar a Hana. Es bueno guardar la partida.

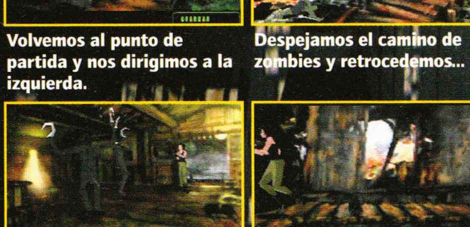

Avanzamos por el camino a la derecha y eliminamos a los soldados.

Volvemos al punto de partida y nos dirigimos a la izquierda.

Despejamos el camino de zombies y retrocedemos...


... hasta llegar a la estación donde hay unos soldados.


Nos deshacemos de ellos y veremos una rampa por la que subir...


En el interior de la cabaña nos las veremos con unos temibles hombres garfio: ¡acaba con ellos!

Seguimos el camino que recorrimos para coger la llave Po Mon. Veremos una cabaña alargada...


... matando a todos los enemigos que hay en su interior.


Recogemos la llave de Xi Mon y volvemos a la zona de la estación.



Abandona la isla (Disco 2)


Con la llave en nuestro poder volvemos al sitio del que partimos con Hana.

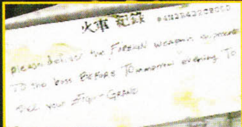

Vamos a la izquierda hasta el final y entramos en la cabaña más alejada.

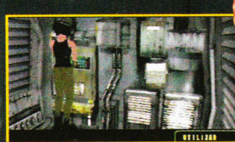

Para entrar debemos utilizar la llave de Xi Mon. En su interior hay...

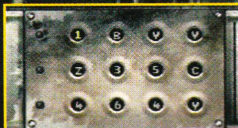

... hombres garfio y un soldado: mátalos y recoge la llave del tren.


Volvemos al punto de partida y utilizamos la llave del tren... ¡en el tren!

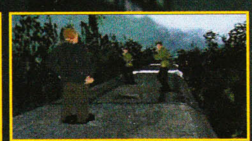

Concretamente en la locomotora. En una de sus paredes veremos una nota...


La cogemos y apuntamos el número que hay en la parte superior derecha.


Al lado hay un panel donde tenemos que introducir ese número...


Ponemos en cada uno de estos huecos un número. En esta secuencia aparece...


... de nuevo Deke, que tendrá que subir a lo alto del tren para librarse de...


... unos cuantos soldados. Mientras, Glas nos pedirá que saltemos del tren.


Deke no lo tendrá tan fácil y tendrá que correr y saltar del tren...


... que quedará completamente destrozado.


Todos nuestros personajes se encontrarán a salvo milagrosamente.


Ahora controlamos a Glas. Salvamos la partida y...


... avanzamos por los vagones en busca de una salida. Una vez a salvo...


... en las vías del tren, nos las veremos con algunos soldados. Veremos un camión.


Los eliminamos a todos y recogemos las llaves del camión.


La utilizamos para entrar en el camión...


... y en su interior descubriremos a la pobre Wee Ming.

De nuevo en la ciudad (Disco 3)


Veremos una secuencia en la que Wee Ming, Glas, Hana y Deke llegan a la ciudad.

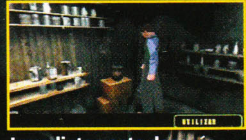

Glas y Wee Ming se dirigen al restaurante...


... donde se encuentran con madame Chen.


Que captura a Wee Ming y encierra a Glas. Guardamos la partida en este punto.


Cogemos el aceite de cocina de una de las estanterías...


y lo echamos sobre el suelo de la habitación.


Inmediatamente después cogemos el jarrón y lo rompemos...

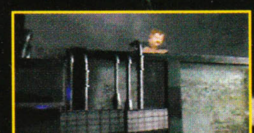

... contra el suelo para llamar la atención del vigilante. Cuando entre en...


... la habitación, debemos esquivarlo y llevarlo hasta el aceite.


Aprovechamos que cae al suelo inconsciente para abandonar la habitación...

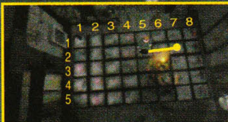

... avanzamos por el pasillo y utilizamos la porra para dejar K.O al guardián.


Vamos a la cocina y veremos cómo echan a unos clientes. Son Hana y Deke.


Volvemos a controlar a Deke, que está en lo alto de una azotea.


Allí nos encontramos con un nuevo *puzzle*. Se trata de una vidriera en el suelo.


De la primera fila, séptima columna, avanzamos un paso al frente.


En la segunda fila avanzamos por las columnas seis y cinco. En la tercera fila...


... nos colocamos en la columna cinco. En la cuarta fila, recorremos los cristales cinco, seis y siete.


Guardamos la partida y avanzamos hacia la quinta fila, saliendo por la columna siete. Nos largamos por la puerta que hay a la derecha.

En la cocina (Disco 3)


Abrimos la puerta para abandonar la azotea.


En ese momento pasaremos a controlar a Glass. Observar la situación...


Veremos una cocina llena de cocineros: el objetivo es pasar sin que nos vean.


Debemos agacharnos entre los dos cocineros que se pasan las verduras...


... y pasar sigilosamente aprovechando que están distraídos.


Después debemos pasar por el lugar donde otro cocinero intenta matar cucarachas.


Una vez atravesada la cocina accionamos la alarma de incendios.


Ahora eliminamos a un guardaespaldas. Recoge su escopeta.


Dejamos la cocina y vamos al salón. Hay algunos hombres con la horas contadas.


Vamos a la escalera, eliminamos al hombre y vamos a la salida del burdel.


Al salir nos encontraremos con Hana. Veremos una nueva secuencia de vídeo...


... y volvemos a controlar a Hana.

Al rescate de Wee Ming (Disco 3)


Ahora con Hana nos dirigimos a la cocina. eliminamos a los hombres.


En la pared izquierda de la cocina hay una puerta que conduce a una nueva sala.


Vemos un biombo que debemos utilizar. Sirve para cambiarnos de ropa. ¡Ups!

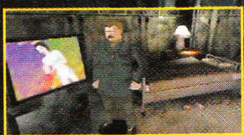

Una vez atusada, volvemos a la cocina: elimina a los hombres y recoge la metralleta.


El siguiente objetivo es buscar otra puerta en la cocina que tiene una mirilla.


Una vez dentro terminamos con el vigilante y subimos por las escaleras. Vamos por el pasillo y lo despejamos.

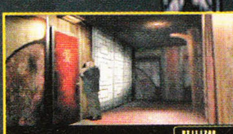

No nos detenemos hasta llegar al final del pasillo. Encontraremos tres puertas de color rojo.


En la primera podemos guardar la partida. En la segunda hay un tío: ¿sabéis lo que hay que hacer?


En la tercera nos encontraremos con Deke. Nos fijamos en la *tele*.


Entran unos hombres que se llevan a Hana. Volvemos a controlar a Deke.


En el pasillo matamos a los guardias y vamos hacia las escaleras.


Frente a ellas vemos una puerta roja: entra. Encontraremos una moneda.


También descubriremos una *especie* de teatrillo donde podemos utilizar la moneda.


Primero pulsamos el tercer botón de la derecha. Luego el primero de la izquierda.


Después el primer botón de la derecha y luego el segundo de la derecha.


Por último pulsamos el segundo de la izquierda y el mecanismo funcionará.


Veremos cómo en la misma habitación se abre una puerta secreta por la que entramos con Deke.


En su interior equipamos a Deke con las mejores armas. Allí veremos una puerta verde por la que salir.


Ésta da a un *hall* donde nos encontramos otra vez con varias puertas.


Vamos por la de color marrón. Eliminamos a los guardias y salvamos la partida.

La casa de citas (Disco 3)


Vamos por la puerta que hay justo al lado de la doble puerta roja...


Entramos y eliminamos al hombre. Cogemos la llave del ascensor.


Avanzamos por el pasillo y matamos al guardia. Ahora cogemos la ametralladora.


Vamos hacia el ascensor y utilizamos en él la llave.


Al salir del elevador cogemos la puerta que hay enfrente. Cogemos la llave...


... inglesa. Bajamos por las escaleras que hay cerca del ascensor.


Entramos por la puerta que hay al fondo del pasillo.


Al entrar nos encontramos con unos guardias. Los matamos y... ¡a las tuberías!


Usamos la llave inglesa, con mucho cuidado no sea que el vapor nos queme.

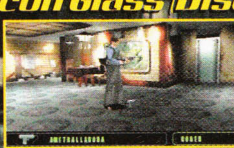

Recogemos la llave de Madame Chen y volvemos al *hall*. Una vez allí, elimina a todos los hombres.


Ahora utilizamos la llave en la doble puerta roja.


Ya en su interior veremos una secuencia en la que alguien acaba con Deke...

Y la vida sigue con Glass (Disco 3)

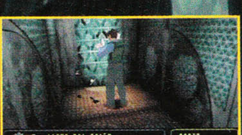

De nuevo volvemos a guiar los pasos de Glas: mata a los guardias.


En la entrada del restaurante nos cargamos a los guardias. Recoge el arma.


Subimos por las escaleras y vamos por el pasillo de las puertas rojas...

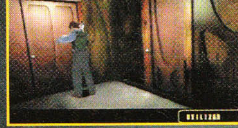

... entramos en la habitación para salvar la partida y regresamos a las escaleras.


Cogemos el camino de la izquierda y matamos a los enemigos que haya.


Guardamos otra vez la partida y recogemos la llave del salón...


En este pasillo encontraremos una puerta morada: utilizamos la llave.


Dentro de salón nos cargamos a todos los enemigos.


Y nos largamos por la puerta del fondo. Atacamos por la espalda al hombre...


... y más adelante nos las veremos con otros dos hombres en el vivero.


Volvemos al salón y cruzamos la puerta por la que entramos antes.


Dentro veremos una mujer atada a una cama.

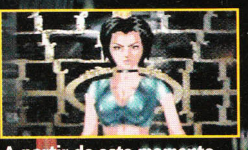

Debajo de la cama hay un hombre.


Para acabar con él rodamos por el suelo y le disparamos cuando asome su cara.

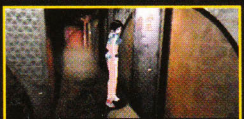

una vez eliminado libera a la mujer de su cautiverio.

el Sr. Lan, padre de Wee Ming, aparece de nuevo en el lugar...


... y Glas no saldrá bien parado de este encuentro.

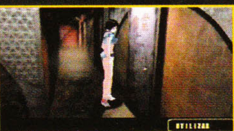

A partir de este momento volvemos con Hana.

La habitación de Madame Chen (Disco 3)


Entramos por la puerta morada.


Dentro nos las veremos con un guardaespaldas: mátalo y coge el jarrón.


Ahora nos dirigimos a la sala donde Deke consiguió la moneda.


Cogemos la llave del salón y nos dirigimos al ídem otra vez.


Veremos una secuencia en la que conoceremos a varias bailarinas.


Nos dirigimos hacia el invernadero.


Cogemos unas flores al lado de la fuente y salimos del vivero. Hay una llave en...


... el pasillo. La utilizamos en la puerta que hay cerrada a la derecha.


Dentro nos encontramos un ascensor, subimos al piso superior...

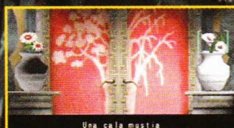

... donde está el *hall* y eliminamos al guardia.


Salvamos la partida y recogemos el jarrón negro del armario.

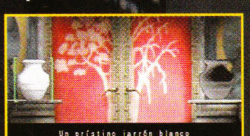

Volvemos al *hall* y junto a una de las puertas veremos dos pedestales.



Colocamos el jarrón negro en el pedestal izquierdo y el blanco en el derecho.



Ahora colocamos el girasol en el jarrón negro y la cala mustia en el blanco.



Después colocamos los jarrones en los pedestales opuestos y el girasol lo ponemos en el jarrón...



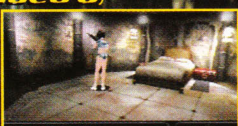
... blanco. La cala mustia la depositamos en el jarrón negro. Se abrirá la puerta y veremos a Deke en compañía de Madame...


... Chen. Contemplaremos cómo se transforma y tira a Deke malherido al suelo.


Pero no será Madame Chen la única que sufrirá un cambio en su cuerpo.

El monstruo (Disco 3)


Ahora tendremos que enfrentarnos a las *mujeres* del burdel.

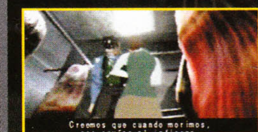

Volvemos a la sala donde guardamos las partida y volvemos al ascensor.


Subsubimos en el ascensor y atravesamos la oficina. Salimos de allí.


Vamos al el salón y por el camino mata a todas las brujas que te encuentres


Al terminar abandonamos el salón y nos dirigimos al pasillo.


Bajamos las escaleras que llevan a la cocina. Veremos una secuencia con Wee Ming.


Veremos a Glas en una situación complicada, aunque Wee Ming no ayuda.


Bajamos a la cocina y matamos a las brujas. Vamos a la habitación del biombo.

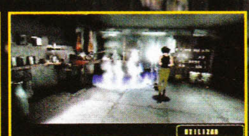

Cogemos la llave del almacén de carne y nos cambiamos de ropa.


Salvamos la partida y vamos al almacén de carne. Utilizamos la llave para entrar.


Hana encuentra a Glas colgado y medio muerto... como una pieza de carne.


Abandonamos la sala siguiendo el ruido de una cortadora.


Cuando la encontremos no estaremos solos. Verás a la que fue Madame Chen.


También esta Wee Ming. Terminado el vídeo debemos enfrentarnos a Madame Chen.


Matamos a las brujas que dejan unos clones de papel. Los recogemos y aprovechamos ese momento para disparar a Madame...


... Chen. Cuando lo hagamos varias veces, esta morirá y se hundirá en el infierno, dejando un gran agujero.


Wee Ming y Hana deben deslizarse por este agujero. Veremos una secuencia en la que dejaremos de disfrutar de la presencia...


... de Wee Ming. En esta ocasión cae al agua y algo le arrastra hacia el fondo, desapareciendo trágicamente.

En el infierno (Disco 4)

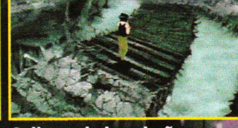

El nuevo disco comienza en el interior de la tierra. Guardamos la partida.


Para salir de esa plataforma, debemos fijarnos en los bloques.

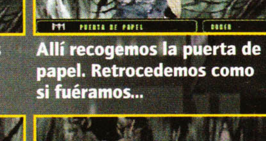

Una vez en lugar seguro, avanzamos por el camino de piedra hasta la aldea.


Matamos a los fantasmas, que nos darán munición y armas de papel.


Entramos en la cabaña de la derecha. Dentro podremos guardar la partida.

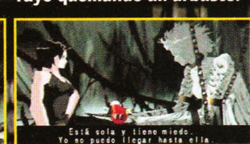

Salimos de la cabaña y nos vamos a la derecha hasta unas escaleras.

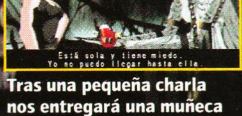

Las bajamos y avanzamos por el camino superior matando a los espíritus.


Allí recogemos la puerta de papel. Retrocedemos como si fuéramos...


... a las cabañas. En un punto determinado caerá un rayo quemando un arbusto.


En la hoguera quemamos la puerta y la munición de papel: ya tenemos balas.


Retrocedemos hasta un lugar donde estaremos rodeado de espíritus.


Recogemos el rifle de papel. Al fondo encontraremos a Madame Chen encadenada.

Tras una pequeña charla nos entregará una muñeca de trapo.

Nos dirigimos a las escaleras, pero esta vez cogiendo el camino que desciende.



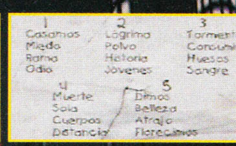
La hija de Madame Chen (Disco 4)


Entramos en la cueva y nos sorprende ver una habitación muy infantil.


Dentro hay una niña correteando...


... le damos la muñeca y descubrimos que la niña es Hana de pequeña.


Nos fijamos en la pared, justo al lado de ella.



Hay cinco columnas con cuatro palabras cada una.



Nos acercamos al reloj infantil. Introducimos los siguientes números.


Primero 18 y 5... y Hana hablará con su *yo* Joven.


Luego 5, 35 y 35... y hablaremos con la Hana adulta.

Después 35 y 88... y hablaremos con la Hana vieja.


Por último 5, 5, 18 y 35... veremos a la Hana muerta, que nos dará un pergamino de piedra.

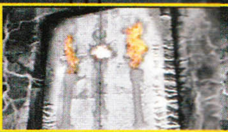
La siguiente puerta del infierno (Disco 4)


Con el pergamino nos dirigimos a ver a Madame Chen.


Veremos una secuencia en la que tendrás lugar una nueva conversación.


Nos dirigimos al lugar donde estaba la hoguera y prende la rama.


La primera está siguiendo el camino que hay a la izquierda de la hoguera.


La segunda está junto a las cabañas...


... y la última a los pies de la escalera.


Al encenderlas veremos cómo se abre una puerta en algún lugar. Nos dirigimos hacia allá y entramos...


Dentro nos las veremos con un demonio. Esto da paso a una secuencia de la que sacaremos una llave de papel.

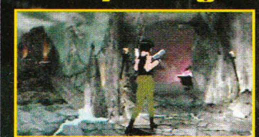

Antes de abandonar este lugar no podemos olvidar el medio árbol de piedra que hay cerca del trono.


Regresamos a la hoguera y quemamos la llave que nos ha dado el demonio.


Al quemarlo veremos un lugar al que debemos dirigirnos. Se encuentra...


... en el interior de la primera cabaña. Una vez allí recogeremos la llave de piedra.

La espada guardián (Disco 4)


Ahora nos vamos hacia el lugar donde vimos a la hija de Madame Chen.


Encontraremos una puerta que debemos abrir con la llave de piedra.

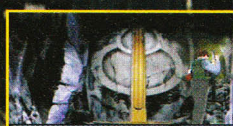

A continuación veremos de nuevo a Glas... que no está tan muerto como parecía.


Glas bajará por el agujero que conduce al infierno... debemos guardar partida.


Avanzamos con cuidado ya que el suelo es muy frágil. Seguimos hasta el cruce.


Seguimos por el camino superior hasta encontrarnos con una gran puerta.


Entramos en una nueva habitación. Matamos a los espíritus.


vamos hasta la siguiente puerta y antes quemamos la munición en la antorcha.


Cruzamos la puerta y en el interior matamos al diablo, cogemos la metralleta de papel.


Avanzamos hasta el fondo de la sala y recogemos la llave luna. Salimos de allí.


Quemamos todo y volvemos al cruce de caminos hasta el final. Utilizamos la llave luna en la puerta.


Entramos en la sala y... ¡podremos ver por primera vez al fantasma!


Lo seguimos. Avanzamos y veremos la estatua del Dragón de Fuego.


Bajamos por la enredadera y matamos a los diablos que nos encontraremos.


Veremos dos nuevos Dragones: los de Tierra y Cielo. Coge la llave del sol.


Volvemos a la puerta del sol pero no salimos por ella. Seguimos el otro camino.


Entramos en ella con ayuda de la llave y matamos a los fantasmas verás un...


... Dragón de la Montaña. Regresamos con los Dragones de Cielo y Tierra.


Encontraremos una nueva enredadera. Subimos y continuamos.

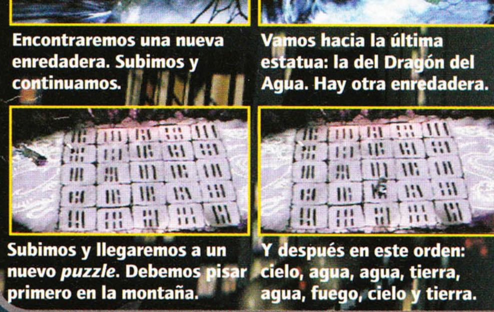
Vamos hacia la última estatua: la del Dragón del Agua. Hay otra enredadera.


Baja por ella y, al lado de ésta, verás un espejo.

Veremos una secuencia... la primera es una montaña, la siguiente es el agua y...

... después llega la tierra con dos símbolos: el cielo y la tierra.


Allí encontraremos una nueva enredadera...


Subimos y llegaremos a un nuevo *puzzle*. Debemos pisar primero en la montaña.

Y después en este orden: cielo, agua, agua, tierra, agua, fuego, cielo y tierra.


Al otro lado encontraremos la llave del guardián. Al volver veremos que el...


... camino es más sencillo. Volvemos a la sala de los Dragones de Cielo y Tierra.

Subimos la enredadera. Seguimos avanzando hasta el cruce de caminos.


Veremos al fantasma: utilizamos la espada del guardián en el Dragón.

Pero no estaba muerto (Disco 4)


...para dejar libre una puerta. Tras una secuencia veremos que el fantasma es Deke... en un estado deplorable.


Y este será nuestro próximo enemigo. Deke mueve las piedras sobre las que andamos.


Para tirarte al agua debemos saltar de una piedra a otra. Aprovechando que sale del agua...

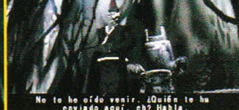

... le disparamos. Si lo hacemos varias veces acabaremos con él fácilmente.


Una vez muerto Deke, recogemos el ojo de piedra y lo colocaremos en un cubo.


inmediatamente volvemos con Hana. Sería bueno que guardáramos la partida.

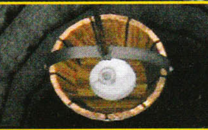
El gran árbol (Disco 4)


Después salvar avanzamos por el camino hasta llegar a otra habitación.


Allí nos las veremos con un nuevo demonio. Tras una breve charla...


... –donde nos dan información valiosa– coger una manivela.

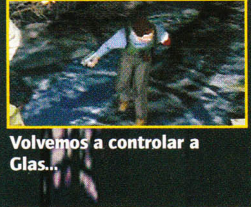

Salimos de la habitación y nos dirigimos al pozo matando a todos los bichos.


Utilizamos la manivela para subir el cubo en el que Glas depositó el ojo de piedra.


Con él en nuestro poder, vamos por el camino que lleva hasta la primera antorcha.


Después veremos una nueva secuencia de vídeo.


Ni más ni menos que la *intro* del juego. ¿No os resulta familiar?


Volvemos a controlar a Glas...

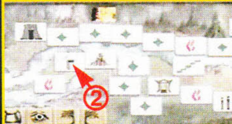

... que está rodeado de espíritus. Aunque no podemos hacer nada.

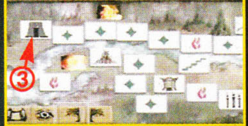

De nuevo volvemos con Hana: acaba con todos los bichos...

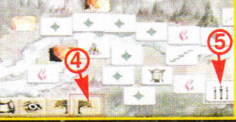

Nos diriigmos al gran árbol, matando a los hombres garfio.


En la puerta del árbol veremos unos símbolos: es un nuevo *puzzle*.


Ponemos el cursor sobre el papiro y después sobre el dibujo de más arriba (1). Se incendiará.


Ahora ponemos el cursor sobre el ojo y el dibujo que parece un cubo (2).


A continuación colocamos en el primer trozo del árbol (3) y en el cuadro que parece un tronco de árbol más a la izquierda


Por último lo colocamos en el último icono inferior (4) y sobre el dibujo de las tres velas (5) –abajo a la derecha–.


Veremos cómo el panel se quema y con él parte del escenario en una nueva secuencia de vídeo.

Y llegó el esperado final (Disco 2)


Introducimos el CD 2. De nuevo en el juego veremos cómo Hana ha entrado en una nueva sala.


Allí veremos una especie de altar. Revisamos el inventario y utilizamos la muñeca de papel.

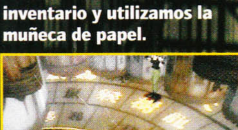

Guardamos la partida justo junto al altar y nos fijamos en los dibujos que hay allí.


Quemamos toda la munición de papel que tengamos en el altar.


En esta habitación tampoco estaremos solos. Podemos disfrutar de la compañía de un hombre garfio.


Cuando los matemos debemos coger toda la munición que podamos.


Utilizamos el ojo de cristal en un rodillo que hay a la izquierda del altar.


Colocamos el árbol de piedra en una letra en el suelo, cerca del altar,...


... y por último el pergamino de piedra lo dejamos justo enfrente del altar.


Nada más entrar veremos una secuencia en la que aparece Jim.


¡Por fin llegó el momento esperado!


Conoceremos al rey de los infiernos y...


... volvemos a reunirnos con Glas...


... y Wee Ming.


Tendremos que escoger entre Hana y Glas y...


... veremos cómo el rey del infierno se convierte en...


... un monstruo realmente repugnante.


Hemos elegido a Hana.


Nos equipamos con nuestra mejor arma y nos disponemos a luchar. El monstruo nos manda...

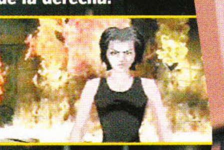

... bichos voladores. Los matamos a todos y recogemos el dinero de papel que dejan.


Para quemarlo en las antorchas primero hay que hacerlo en la de la derecha.

A continuación en la de la izquierda...

y finalmente en la de la derecha otra vez...


... ¡¡¡veremos la secuencia final del juego!!!



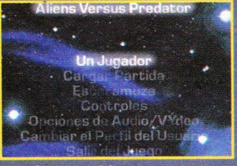
Alien Vs. Predator



Activar trucos

```
D:\Juegos\alien>avp.exe -debug_
```

Para realizar este truco debes tener instalado el parche **AVP**. Ahora ejecuta el juego con el comando **AVP.exe –debug**.



Verás que el juego se ejecuta sin la opción multijugador...



Durante el juego pulsa la letra **ñ** y ejecuta los siguientes comandos.

Modo Dios



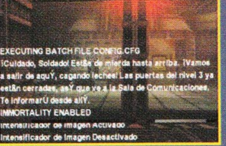
Escribiendo **GOD** obtendrás inmunidad absoluta

Todas las armas



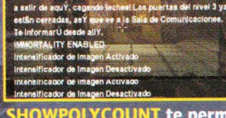
Con **GIVEALLWEAPONS** recibirás todas las armas.

Visualizar los frames



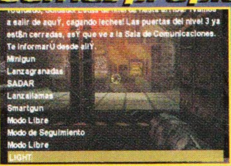
Con **SHOWFPS** verás el número de Frames por segundo.

Número de polígonos



SHOWPOLYCOUNT te permitirá ver el número de polígonos por segundo.

Con luz propia

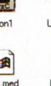




Si escribes **LIGHT** nuestro personaje emanará una fuente de luz cegadora...

Panzer Commander

Activar trucos









Abre el archivo **panzer.ini** en la carpeta de «Panzer Commander»...

```
[EDITOR]
Active = FALSE

[SIM]
TestCheat =True
Scenario = Factory Assault
Radar = TRUE
Accel = TRUE
PerspectiveD = 1.0
```

... e introduce la línea **TestCheat =True** debajo del apartado SIM del archivo.

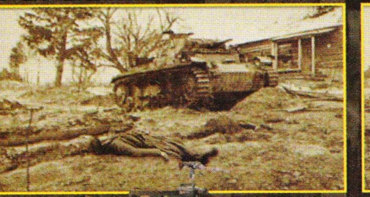
Ganar la misión

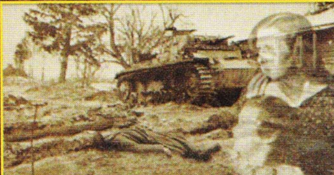




Ahora, durante el juego, realiza las siguientes combinaciones: **Control + Espacio + F12** para vencer sin esfuerzo.

Perder la misión

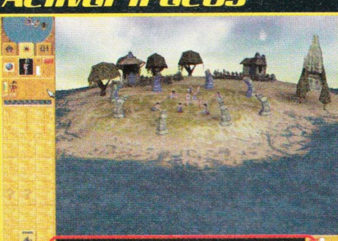




Pulsa **F12** para perder instantáneamente la misión en curso...

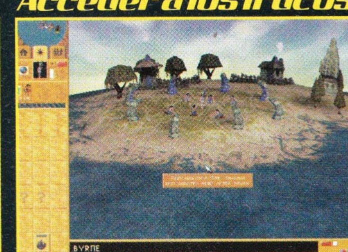
Populous 3

Activar trucos



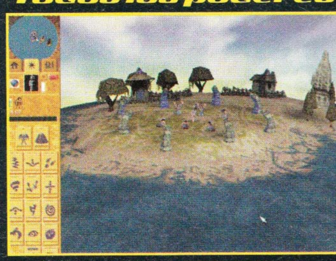
Presiona **TAB + F11** para activar la ventana de diálogo...

Acceder a los trucos



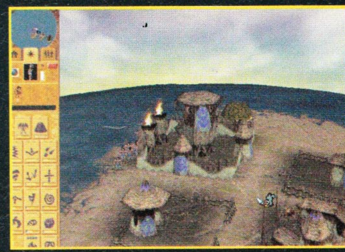
... escribe **Byrne** para acceder a los trucos.

Todos los poderes



Con **TAB + F3** conseguirás todos los poderes disponibles.

Todos los edificios



Con **TAB + F4** es posible construir todos los edificios de la aventura.

Imperium Galactica II

Activar trucos

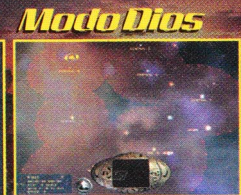


Para activar el modo trucos debes ir al menú y teclear **LISTENUPEVERYBODY!**



Ahora el modo *trampas* ya está activado y listo para ser utilizado.

Modo Dios



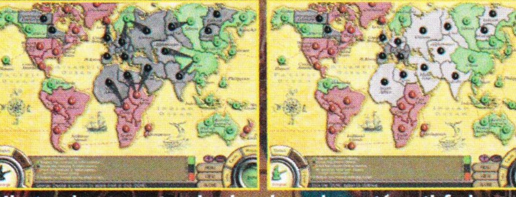
Después teclea **dienodie** para obtener un perfecto Modo Dios que quita el hipo.



Risk 2

Volver un turno





Mientras juegas contra el ordenador y si no estás satisfecho con el resultado una vez que has terminado el turno...

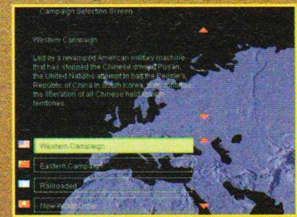




... activa en el menú **quit the game** y, a continuación, selecciona **cancel** para inmeditamente hacer lo propio con **continue**.

People´s General

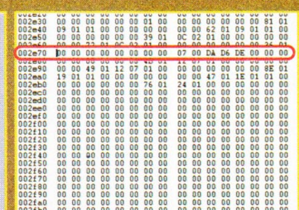
Más puntos



Selecciona la **Western Campaign** y comienza el primer escenario sin preocupaciones...



... sin realizar ningún movimiento salva la partida directamente.



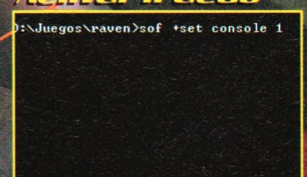
Edita el archivo donde se ha guardado la partida y busca la línea **002e70**. Sustitúyela por:
00 00 00 00 00 00 00 00
07 00 08 02 DE 00 00 00



Guarda y carga la última partida. Ahora verás que tienes más puntos para comprar unidades...

Soldier of Fortune

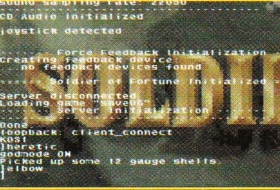
Activar trucos



Ejecuta el juego con los parámetros **sof.exe +set console 1**

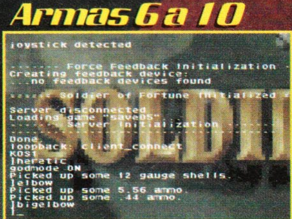
Durante la partida pulsa la tecla **ñ** y aparecerá la consola de sistema.

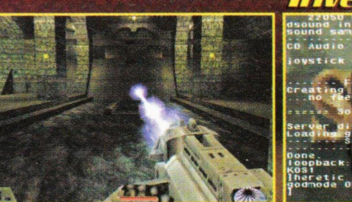
Armas 1 a 5



Si introduces el código **elbow** te darás cuenta de que puedes utilizar las armas que hay de la tecla 1 a la 5.

Armas 6 a 10





Con **bigelbow** consigues las armas de las teclas 6 a 10.

Invencibilidad



Utiliza **heretic** y te convertirás en invencible...

Sin enemigos

Con **killallmonsters** te *cargas de un tirón* a todos los enemigos.

Soldier of Fortune (demo)

Activar trucos



Ejecuta el programa con el comando **sof.exe +set console 1** y mientras juegas pulsa **ñ** para ver la consola de sistema.

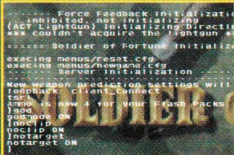
Modo Dios

Si escribes **god** serás totalmente invulnerable.

Modo fantasma

Con **noclip** puedes atravesar las paredes y el suelo de cualquier nivel o escenario.

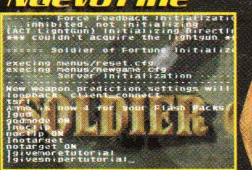
Invisibilidad





notarget hará que seas invisible a todos tus enemigos.

Nuevo revolver



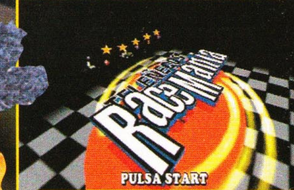
givemoretutorial te armará con un nuevo revólver.

Nuevo rifle

givesnipertutorial te dará un rifle con mira telescópica.

Los Teleñecos Race Mania

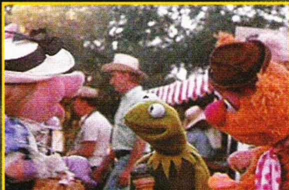
Circuitos



Para acceder a los 24 circuitos principales introduce la siguiente combinación de botones en la pantalla de Pulsa Start...



Círculo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado y X.





Podrás ver las *intros* de las películas más espectaculares.

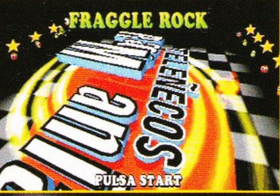
Circuito extra

Pulsa Cuadrado, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Círculo y Triángulo.

Si lo haces correctamente, aparecerá la palabra ARCADA en pantalla.



Fraggle Rock



Pulsa X, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X y Cuadrado.

Bonus extra



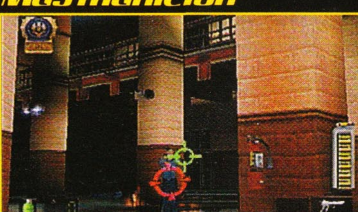
Si tecleas Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo y X...



... podrás acceder al *bonus extra* escondido en alguna parte del juego.

Jungla de Cristal Trilogía 2

Más munición

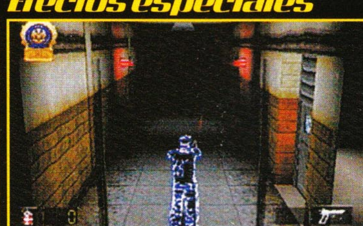

Entra en la modo *Tiroteo*, pausa el juego y presiona: Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo y Círculo. Ya no tendrás que preocuparte más de recargar el arma.

Modo cabezón

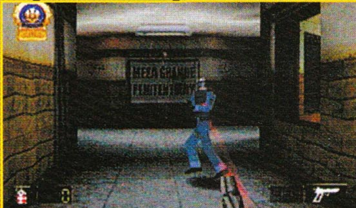


Comienza una partida en el modo *Acción*, pausa el juego y pulsa: R1, R1, L1, L1, Triángulo y Triángulo. Verás cómo la cabeza de los enemigos aumenta...

Efectos especiales


Comienza una partida en el modo *Película* o *Acción*, pausa el juego e introduce: Cuadrado, Cuadrado, L1, L1, R1 y R1. Verás como a tu personaje le saltan chispas.

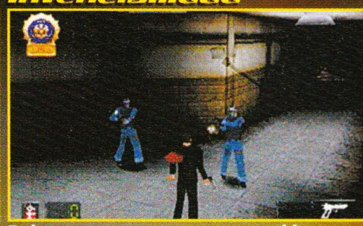
En primera persona


En el modo Acción comienza una partida, pausa el juego y pulsa: Círculo, Triángulo, Triángulo y Cuadrado.

Munición ilimitada


Si deseas contar con munición infinita pausa el juego y pulsa: L1, L1, R1, R1, Círculo y Círculo.

Invencibilidad


Debes comenzar una nueva partida, pausar el juego y pulsar Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, L1 y L2.

Esqueleto


Para que tu personaje sea un esqueleto pausa el juego y pulsa: Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Cuadrado y Crírculo.

Pong

Desbloquear niveles



Para desbloquear todos los niveles debes ir a la pantalla de selección de zona, pausar el juego y pulsar L1, R1, L1 y R1.

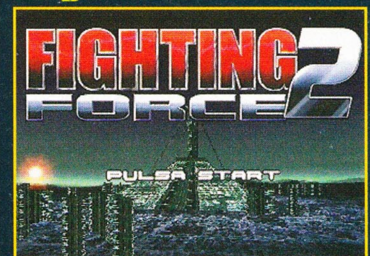
Desbloquear niveles



Para acceder al menú de secretos debes ir a la pantalla de selección de zona, pausar el juego y pulsar y mantener L1, R1, L2 y R2. Después empieza una partida, pausa el juego y verás un nuevo menú llamado *secretos*.

Fighting Force 2

Elegir nivel



Select a level

(Test Level)
< L1.1 - Steel Mill >
L1.4
L1.2
L1.3
L1.9 (BOSS)
L2.1 - Research Lab
L2.2
L2.3
L2.9 (BOSS)
L3.1 - Car Plant
L3.2
L3.3
L3.4
L3.9 (BOSS)
L4.1 - Polar Base
L4.2
L4.9 (BOSS)
L5.1 - Jungle Base
L5.9 (mid boss)
L5.3
L5.2
L6.1 - Chemical Plant
L6.2
L6.9 (BOSS)
L6.3
L7.1 - Prison Island
L7.2
L7.3
L7.4
L7.5
L8.1 - RIG
L8.2 (mid boss)
L8.3
L8.9 (BOSS)
L9.1 - Sky Scraper
L9.2
L9.9 (BOSS)
L9.3 (CPU core)
L9.4 (BOSS2)

Para elegir cualquier nivel debes pulsar y mantener en la pantalla principal L1, L2, R1, Triángulo, X e Izquierda. Te aparecerá un nuevo menú de selección de niveles para que tú decidas dónde comenzar la aventura.

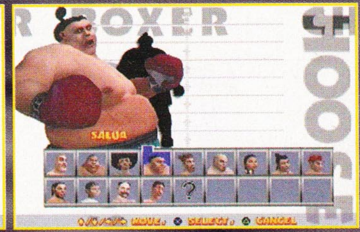
Ready 2 Rumble

Todos los boxeadores



Para tener acceso a todos los boxeadores debes comenzar un campeonato con el nombre de **CHAMP**. Después, aunque salgas del campeonato, tendrás acceso a todos los boxeadores en el modo *Arcade*.

Vestuario



Si pulsas y mantienes los botones **Círculo** y **Cuadrado** en la pantalla de selección de personaje, podrás ver cómo el boxeador seleccionado cambia de vestimenta. Así de fácil.

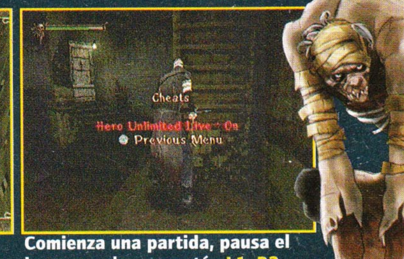
Nightmare Creatures 2

Atravesar paredes



Para atravesar paredes debes ir al menú principal, presionar y mantener **L1, R2, Círculo, Cuadrado**, y después pulsar **Select**. Si lo has introducido bien te aparecerá un mensaje en la pantalla.

Vida infinita



Comienza una partida, pausa el juego y pulsa y mantén **L1, R2, Cuadrado y Círculo**. Después pulsa **Select**: te aparecerá una nueva opción en el menú de pausa.

Tomorrow Never Dies

Activar trucos



Para introducir los trucos debes hacer una pausa e introducir las siguientes combinaciones.

Armas y vida



Select (x2), Círculo (x2), L1 (x2) y **R1 (x2)**.

Objetos inmóviles



Select (x2), Círculo (x2), Select (x2) y **Triángulo (x2)**.

Seleccionar nivel



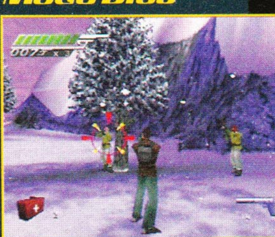
En el menú principal pulsa **Select, Select, Círculo, Círculo, L1, L1, Círculo, L1** y **L1**.

Ganar misión



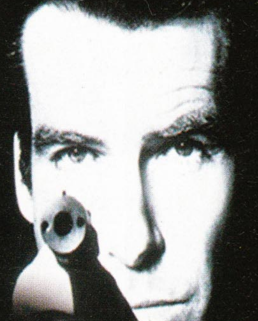
Select (x2), Círculo (x2), Select y **Círculo**.

Modo Dios



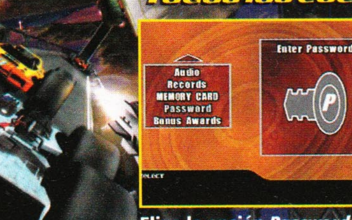
Select (x2), Círculo (x2), Triángulo y **Select**.





Rollcage Stage II

Todos los coches y circuitos



Elige la opción ***Password*** para introducir el siguiente código...

I, punto, W, A, N, T, punto, I, T, punto, A, L, L, punto, A, N, D, punto, I, punto, W, A, N, T, punto, I, T, punto, N, O, W y **exclamación**.



Ahora podremos elegir cualquier coche...



... circuito o...



... disfrutar de frenéticas carreras.

Colony Wars Red Sun

Ayudas



Entra en ***Magenta Station*** y pulsa **R2, R2, L2, L2, R1, R1, SELECT** y **SELECT**.

Ahora podrás ver una nueva opción llamada ***ayudas***.

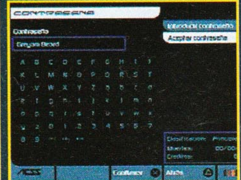
Selecciónala e introduce los siguientes códigos...

Invencible



Awrate –respetando mayúsculas y minúsculas–.

Todas las naves



Greyam Beard –respetando espacios, mayúsculas y minúsculas–.

Quake II



Armas



Introduce S3T1 NF1N 1T3S H0TS para obtener todas las armas.

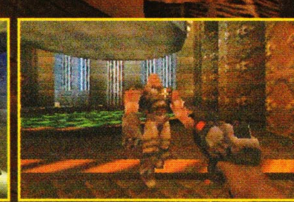
Niveles



Intelligence Center:
PGBR VK?B 65BH Y3HDr



Communications Center:
1KLG VL2H LNBF F4LQ



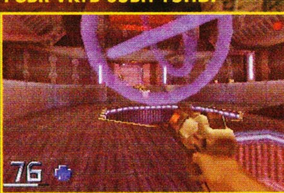
Orbital Defense:
2KQD 2MSD Z9VM 4XYL



Docking Station:
VK7N Z?LY ?4V5 LJ4W



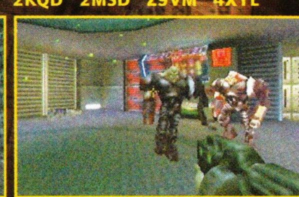
Strogg Frieghter:
VK3J HSW5 9GZN LQW9



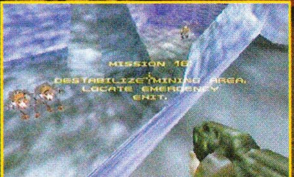
Cargo Bay:
TK3T RN5N Q06W JV05



Zaxite Mines:
S?WM H1G9 B46C WBOD



Storage Facility:
R8WB 8X7J VGQ0 SJWR



Organic Storage:
Q?WB BLW8 RP6Y XLSN



Processing Center:
P6P5 KYWX HB8R DJZH




Geothermal Station:
N520 KJFW Y681 VLMD

Otros niveles

Detention Center	M525 TZ35 HXW0 BXZ8
Research Lab	L56X 41DX ZKR8 VJV8
Bio-Waste Treatment	K58V 01HJ V5K9 C3VK
Access Conduits	J584 W6NR D05B VDQ?
Descent to Core	H522 98MJ SM1C B82C
Command Core	G52W 300Z 561C W4HK
Final	F569 G2D6 HT6X SG5Y

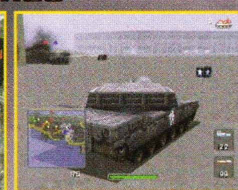
Battletanx Global Assault



Todas las armas



En la pantalla de códigos –llamada *Imput Code*– introduce RCKTSRDGLR para conseguir todas las armas.



Ahora podrás disponer de un completo arsenal de fuego con el más mínimo esfuerzo.

Invencible

En la misma pantalla introduce HPPYHPPY –sin equivocarte– para conseguir ser invencible.

Elegir nivel

Introduce el código 80DYS para seleccionar nivel. Cuando comiences una partida te darás cuenta de que todas las fases están abiertas.

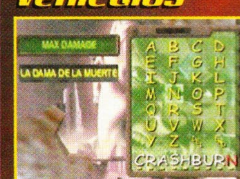
Suicidio

Si estás harto de la vida pulsa simultáneamente C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda y C-Derecha. Podrás ver cómo tu vehículo explota.

Carmageddon 64

Introduce estos códigos como si de tu nombre se tratase. Si lo hacéis bien oiréis unas palmadas –¿estilo flamenco?–.

Vehículos

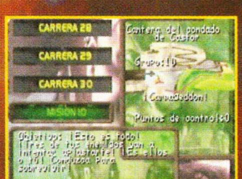


Si escribís la palabra CRASHBURN, tendréis todos los vehículos.

Misiones



Teclea la palabra SPLATMEDO para abrir todas las misiones.



Ahora tendréis disponibles las 30 carreras de este sensacional cartucho.

Power-Up



Si tecleamos YOURTOAST y pulsamos *Start* tras empezar una partida, tendremos todos los *Power-Up*.



Esto quiere decir que no tendremos que romper cajas: ¡¡poder total!!



Superman

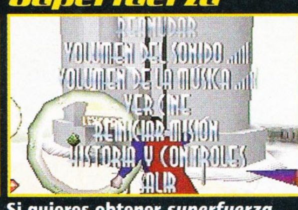


Introduce esta combinación en la pantalla principal: C-Arriba, C-Izquierda, C-Abajo y C-Derecha. Si lo haces bien, oirás un sonidito.

Pasar de nivel

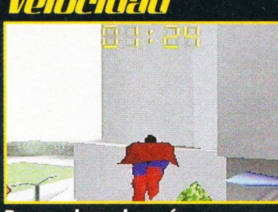
Pausa el juego en cualquier momento y presiona C-Arriba y C-Abajo.

Superfuerza



Si quieres obtener *superfuerza* pausa el juego y presiona L y Z.

Velocidad



Para poder volar más rápidamente debes pausar el juego y presionar R y Z.



Rainbow Six

Niveles para el modo recluta



Red Wolf:
12D1S2Q22MQQ.



Sun Devil:
BJDBC3Q22WQQ.



Eagle Watch:
BZDBSMQZZ!QQ.

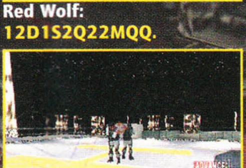


Ghost Dance:
CJTCCQQ2FGSQ.

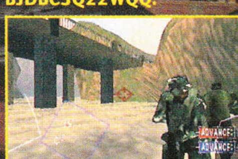


Fier Walk:
K2TK65Q2F4SQ.

Lion´s Den:
T2TT68QGF!WQ.



Deep Magic:
5JR5L1QGGGSQ.



Lone Fox:
52T572Q4G4SQ.





Black Star:
VJVVLJQGGWSQ.

Wild Arrow:
VZVVXMQ26!SQ.

Mystic Tiger:
VZRFTMQ2G8SQ.

Bichos

Pasar de nivel



Si estás atascado y necesitas ayuda para salir del nivel que tantos quebraderos de cabeza te está dando, sólo debes pulsar y mantener en la pantalla principal los botones **Z, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha**. Así tendrás acceso a todos los niveles de este sensacional cartucho de Plataformas.

Resident Evil 2

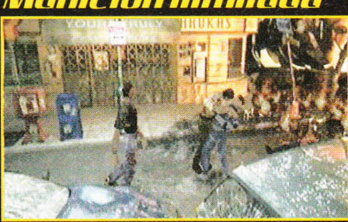
Activar trucos





Introduce estos trucos en la pantalla de cargar el juego...

Munición ilimitada



Pulsa: **Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, L, R, L, R, C-Derecha** y **C-Izquierda.**

Invencibilidad

Presiona: **Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, L, R, R, L, C-Arriba** y **C-Abajo.**

Cybertiger

Volcano Course



Introduce **Sthelens** como nombre del golfista.

Anciano cabezón

Introduce **Ufo.**

Jugar con Boby

Introduce **Brat.**

Jugar con Starr



Introduce **Retro.**

Lyliger

Introduce **Prodigy.**

Kymmi

Introduce **Rapper.**

Fetus

Introduce **Golddgr.**

Bengal



Introduce **Tigerrrr.**

Cindy

Introduce **Instyle.**

Delvis



Introduce **Delvis.**

Mark



Introduce **Marko.**

Robert



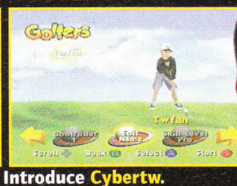
Introduce **Ice.**

Tracy



Introduce **Safari.**

Twfan



Introduce **Cybertw.**







Game Boy Color

Bugs Bunny Crazy Castle 4



Activar trucos

Introduce los siguientes códigos en el menú *Password*

Nivel 2-1: 76504X

Nivel 3-1: 1DFS35

Nivel 4-1: T45S34

Nivel 5-1: WZY034

Nivel 6-1: 5GM03T

Nivel 7-1: PGCS22

Nivel 8-1: WZY034

Nivel 9-2: H0FS17

Nivel 10-1: RJ5S11

Nivel 11-1: P0M01X

Nivel 12-1: PL3S00

Nivel 13-1: R4KJ?7

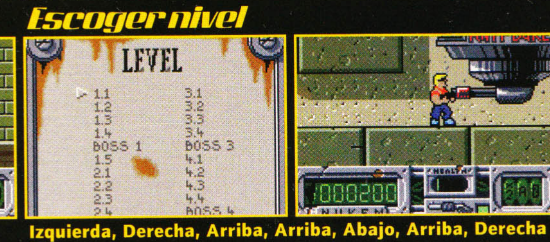
Duke Nukem



Invulnerailidad

Introduce la siguiente combinación en la pantalla de *Press Start*: Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba y Arriba.

Escoger nivel



Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha e Izquierda. Ya puedes escoger el nivel en el que quieres comenzar la partida...

Super Mario Bros DX

Vuela sobre el nivel



Pausa el juego y presiona A, A, A, B, B y B.



Ahora puedes volar a lo largo del nivel...

NBA Jam 99

Modo Championship



Selecciona el modo *Playoffs*...

... e introduce MIK en *Initials* y R4QKFCWCDG en *Password*.

Driver

Todos los niveles



Con los siguientes códigos tendrás acceso a todos los niveles:

Nivel 2 .... neumático, placa, cono y sirena roja
Nivel 3 .... semáforo, llave, llave y sirena azul
Nivel 4 .... cono, cono, cono y placa
Nivel 5 .... llave, sirena roja, sirena roja y semáforo
Nivel 6 .... llave, placa, neumático y sirena azul
Nivel 7 .... Placa, cono, placa y sirena roja
Nivel 8 .... sirena roja, placa, llave y neumático
Nivel 9 .... cono, Sirena azul, sirena roja y sirena roja
Nivel 10 .... placa, placa, semáforo y cono
Nivel 11 .... sirena azul, llave, llave y llave
Nivel 12 .... semáforo, neumático, sirena roja y placa
Nivel 13 .... llave, placa, placa y cono
Nivel 14. sirena roja, sirena azul, sirena roja, sirena y azul
Nivel 15 .... neumático, llave, cono y semáforo

Zombie Revenge



Uniforme alternativo

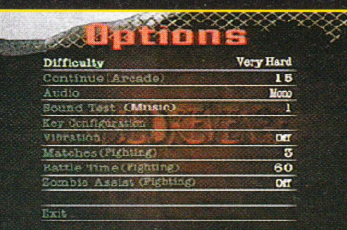


Selecciona un personaje y pulsa **B + X + Y**.


Ahora tu traje ha cambiado por uno oscuro.



Selecciona **Options**.



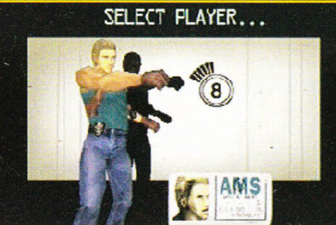
Cambia la dificultad a **Very Hard** y selecciona **15 Continues**.



Ahora selecciona **Original Mode**.



Después vete a **Normal Mode**.



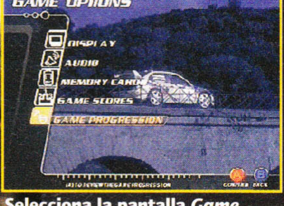
Pulsa **Start + Y** seleccionando el personaje...


... y éste se convertirá en el protagonista de la película "Tron", de 1980.

V-Rally 2



Todos los coches y pistas



Selecciona la pantalla *Game Progression* y pulsa...



... **L, R, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, A** y **Start**.



Ahora puedes acceder a todos los coches del juego...

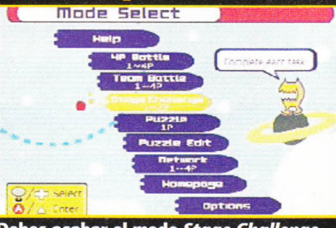


... sin olvidarte de los circuitos y modos.

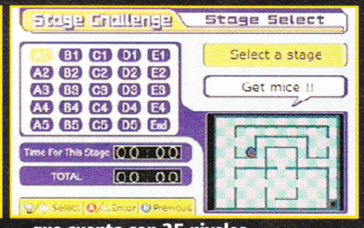
Chu Chu Rocket!



Desbloquear Chao

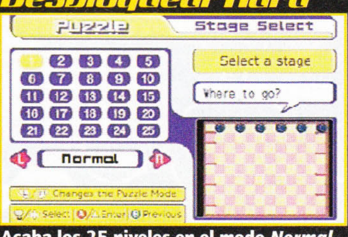


Debes acabar el modo *Stage Challenge*...

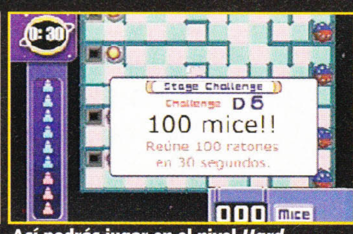


... que cuenta con 25 niveles.

Desbloquear Hard



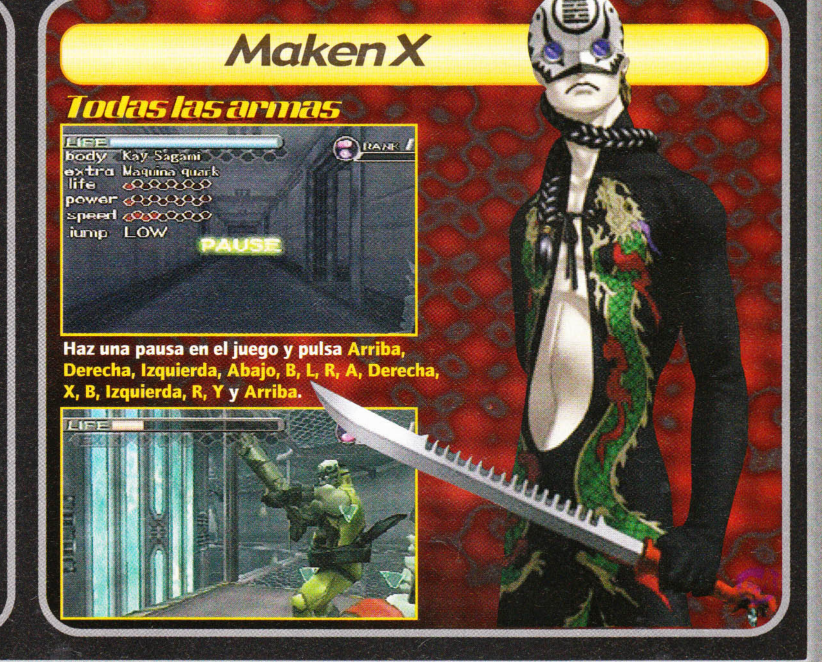
Acaba los 25 niveles en el modo *Normal*.



Así podrás jugar en el nivel *Hard*...

Maken X

Todas las armas



Haz una pausa en el juego y pulsa **Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, B, L, R, A, Derecha, X, B, Izquierda, R, Y** y **Arriba**.



Esta recreativa no debe costar más de 100 pesetas por partida.

Mucho cuidado con apuntar mal en momentos como este...

¡Qué burros somos! hemos destrozado los brazos de esta Venus... :)

Harto de no vender cupones, este *menda* se quiere hacer con el mundo...

Con los mismos *tiros* de «Time Crisis», Namco nos ameniza las tardes recreativas con «Crisis Zone»: una máquina palpipante...

Crisis Zone

Acción incesante...

Tal vez fue «Virtua Cop» el primero en *darnos cañita* 3D: impresionante movimiento de Sega que quitaba de nuestras retinas antiguos desarrollos 2D. Pero Namco –como casi siempre– mejora lo que la compañía de Sonic inventa. De esa idea nació «Time Crisis»: juegazo que nos brindó algo más de libertad entre tanto mapeado donde nuestro camino estaba escrito de antemano. Para evitar esta sensación de que *el río nos lleva*, Namco se marcó un original pedal con el que podíamos escondernos de los disparos enemigos.

Después de los «Virtua Cop 2», «Time Crisis 2» o «Silent Scope», Namco vuelve a *tirar* de ideas que funcionan y nos regala un *shoot'em-up* donde la acción nunca parece terminar.

«Crisis Zone» nos sitúa en un futuro lleno de guerras y balas. Encarnamos a un *poli* especialmente equipado con un escudo de esos que no se abollan fácilmente. Y como armamento especial –llega lo bueno– tiene una metralleta que pesa lo suyo y que llenará de plomo a cualquiera que se atreva a pasar por nuestra línea de fuego –que para nuestra diversión, serán muchos–.

El mueble no es colosal pero la metralleta con la que apuntaremos a la pantalla es digna de ver... ¡parece de verdad!

Y eso, evidentemente, ya predispone a *pasárnoslo pipa*, sobre todo cuando empiecen a salir enemigos hasta debajo de las piedras. Y claro, para poder evitar todo esto no hay nada mejor que usar el pedal milagroso.

A diferencia de «Time Crisis» donde nos escondíamos en lo primero que pillábamos, en «Crisis Zone» podemos movernos mientras nuestro escudo recibe balazos... aunque como pasa siempre, el tiempo es oro.

Nacho

Seis enemigos contra nuestra ametralladora: la cosa está chunga amigos...

El juego está en inglés, aunque realmente importa poco...

Los enemigos salen *hasta de debajo de las piedras*... ¡Pium! Problema resuelto...

El pedal mágico

Al igual que «Time Crisis», este «Crisis Zone» tiene un pedal para escondernos y recargar las preciosas balas.

Para aquellos que desconozcan su función, hay que recordar que es realmente sencillo, útil y espectacular.

Cuando estemos pegando tiros como unos *descosidos* y gastemos todas las balas, debemos soltar el pedal para escondernos y meter un cartucho en la metralleta. Hecho esto, apretamos de nuevo el pedal y... ¡a pegar tiros!

Si vemos que las cosas están *chungas*, lo soltamos y esperamos a que pase la ráfaga de balas enemigas. ¡Ya está!

Listas de éxitos

Por sistemas

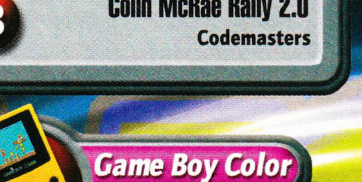



Playstation

1. **Resident Evil 3: Nemesis** — Capcom
2. **Gran Turismo 2** — SCE
3. **Colin McRae Rally 2.0** — Codemasters

Nintendo 64

1. **Donkey Kong 64** — Nintendo
2. **Pokémon Stadium** — Nintendo
3. **Rayman 2** — Ubi Soft





Game Boy Color

1. **Pokémon Rojo y Azul** — Nintendo
2. **Ready 2 Rumble** — Acclaim
3. **Warioland 3** — Nintendo

Dreamcast

1. **Chu Chu Rocket!** — Sega
2. **Crazy Taxi** — Sega
3. **Tomb Raider The Last Revelation** — Eidos



PC

1. **Devil Inside** — Cryo Interactive
2. **Tomb Raider The Last Revelation** — Eidos
3. **TZar** — Infinite Loop




Nuestro nº 1

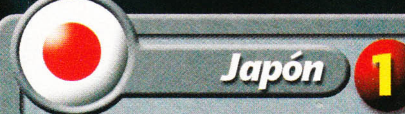
Resident Evil 3: Nemesis

Otro mes más en el número 1. «Resident Evil 3: Nemesis». Parece que os encantan tanto los zombies que hasta de vacaciones os lo queréis llevar puestos. ¡Pues amigos!, tener cuidadito no sea que al final terminéis por esos paseos marítimos acosando a bellas doncellas mientras os arrastráis en busca de Nemesis...

Por países



E.E.U.U. 1 — Diablo II Collector's Edition • PC — Blizzard



Japón 1 — Hunter X Hunter • GBC — Konami



Inglaterra 1 — Pokémon Yelow Pikachu Ed. • GBC — Nintendo

Vuestro Top 10

Sube · Baja · Se mantiene · Nueva entrada

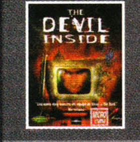


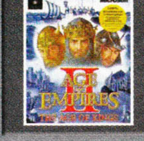
Pos.	Juego	Compañía	Sistemas	Tendencia
1	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PSX	Sube
2	Gran Turismo 2	SCE	PSX	Nueva entrada
3	Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PC, PSX, DC	Nueva entrada
4	Pokémon Rojo y Azul	Nintendo	GBC	Sube
5	Tomb Raider The Last Revelation	Eidos	PC, PSX, DC	Baja
6	Devil Inside	Cryo Interactive	PC	Nueva entrada
7	TZar	Infinite Loop	PC	Se mantiene
8	Age of Empires 2	Microsoft	PC	Nueva entrada
9	Medievil 2	SCE	PSX	Se mantiene
10	Final Fantasy VIII	Squaresoft	PC, PSX	Baja
















Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.

Juegos & Cía.

La esperanza es lo último que se pierde...

Hola amigos, tengo un par de dudas a ver si me las podéis resolver.
– ¿Qué juegos de estrategia para PC me recomendáis en estos momentos?
– Llegará algún día al PC ese maravilloso arcade de Sega llamado «Ferrari 355»?
– He oído rumores de que es posible que «Shenmue» no salga traducido ni doblado a nuestro internacional idioma, ¿es verdad? Y si esto es así, ¿cuál es la razón?

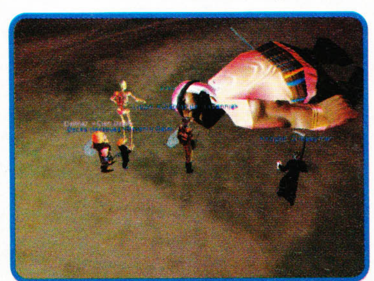
Perico Muñoz (Sevilla)

– Ahora mismo, el mejor juego de estrategia que hemos *testeado* lo tienes comentado en esta revista. Su nombre es «Ground Control» y resulta impresionante en todos sus apartados –pero sobre todo en el gráfico y control del *interfaz*–. Le siguen «Homeworld» y «Force Commander» entre los modernos y el eterno «Starcraft» o alguna entrega del infinito «Command & Conquer».
– NO, así de simple y conciso. Mucho nos tememos que la única forma de ver el soberbio «Ferrari 355» en el monitor de un PC es a través del genial VGA Box de Dreamcast. Lo sentimos amigo.
– Pues no es seguro del todo, pero Sega está poniendo *toda la carne en el asador* para que el doblaje sea una realidad el próximo otoño, sin embargo existen muchos inconvenientes que parten desde la propia Sega Japón. Y es que la *pasta gansa* necesaria para localizar un juego tan extenso y complicado como éste no lo debe tener ni Bill Gates. Entre otras cosas porque «Shenmue» es un juego donde los gráficos tienen un papel importante y también *habría que meterles mano*. Haz como nosotros y ten fe, que aún creemos en el milagro.

Everquest Power!

Sin ánimo de ser pelota quiero que sepáis que estoy encantado con vuestra revista...
– Me interesó mucho el reportaje sobre «EverQuest» del mes pasado y es muy posible que me compre el juego aunque sea más caro que todas las cosas. En él, hablábais sobre la presencia de varios servidores y he oído que el personaje que pongas en uno no lo puedes traspasar al otro. En ese caso, ¿en qué servidor me recomendáis que coloque a mi personaje?
–¿Sabéis si habrá pronto servidores en Europa funcionando a toda vela? Es que soy un aficionado habitual de juegos *on-line* y es un *rollo* el maldito LAG.

Manuel López (Cartagena)



Avanti con tus preguntas:
– El servidor en el que estamos todos los españoles es el de Solusek Ro. La ciudad de Queynos, FreePort y otras zonas colindantes están llenas de compatriotas hispanos así que no te preocupes porque allí nos encontrarás a todos y podrás hablar en Español o pedir ayuda si la necesitas...
– Aún no hay nada claro sobre este tema ya que Ubi Soft –al preguntarle sobre este tema– no nos ha dado una respuesta clara, más bien al contrario: es decir, no hay planificada la puesta en marcha de un servido exclusivamente europeo.
De todas formas, «EverQuest» no es un juego que castigue en exceso con demasiadas sesiones de LAG y espera.

Pensando en PS2

Necesito que me resolváis estas preguntillas:
– ¿Cuál es la fecha de salida al mercado español de PS2? ¿Cuánto valdrá? ¿Traerá algún juego de regalo?
– ¿Qué títulos estarán a la venta cuando la consola esté en las tiendas? ¿Y su precio?
– ¿Qué posibilidades *on-line* tendrá y qué es eso de la *preinstalación* de un disco duro?
– ¿Sacarán una PS2 sin opción de DVD Vídeo o con la bandeja manual?

Óscar Trillo (Albacete)

– Según la propia Sony Computer Entertaiment España, PlayStation2 llegará a España el 26 de Octubre de 2000 a un precio que ronda las 70.000 *pelas*.
Lo normal es que no regalen ningún juego con la máquina: y es que tradicionalmente la mayoría de compañías no han regalado nunca, en las primeras fechas de lanzamiento de una nueva consola, un juego completo. Lo que si puede traer es algún disco con *demos*, como ya pasó con PlayStation o, más recientemente, Dreamcast.
– Básicamente, los juegos que acompañarán a la PS2 son los mismos que vimos en tierras japonesas el pasado mes de Marzo: «Ridge Racer V», «Tekken Tag Tournament» y –eso esperamos– el colosal «Gran Turismo 2000». Chris Deering –responsable máximo de SCE Europa– confirmó en el pasado E3 que los juegos no tendrán un precio superior a los de PlayStation. Pero será el día a día el que dicte si se cumple o no esa promesa.
– Las posibilidades *on-line* de la consola no llegarán hasta dentro de mucho ya que Sony está desarrollando un dispositivo mucho más avanzado que los módem convencionales. Sobre la *preinstalación* de disco duro te podemos avanzar que vendrá incorporada en la versión europea, pero no debemos engañarnos, ya que ese disco duro interno tendremos que comprarlo aparte.
– Lo dudamos. Sabemos que disponer de DVD Vídeo encarece el precio del aparato, pero el objetivo de esa tecnología no está sólo en ver películas, sino en lanzar juegos que, de otro modo, hubieran ocupado más de un CD. No nos queda más remedio que pagar un alto precio por tener lo último en tecnología...

Quiero ser una estrella

Hola amigos, me gustaría saber qué es lo que me hace falta para poder programar videojuegos y qué tipo de estudios o material he de utilizar... Muchas gracias.

Juan Antonio Pérez (e-mail)

Estimado Juan Antonio, si esta carta nos hubiera llegado hace algunos años, no habríamos dudado en recomendarte la lectura de unos pocos libros y, sobre todo, que le dedicaras muchas horas a programar. Pero los tiempos cambian y ahora desarrollar videojuegos es tan complicado como dedicarse al cine.
De todos modos, estamos preparando un reportaje en el que podrás leer los consejos que te dan los principales programadores españoles... así que no te pierdas los próximos números de tu revista Juegos & Cía.





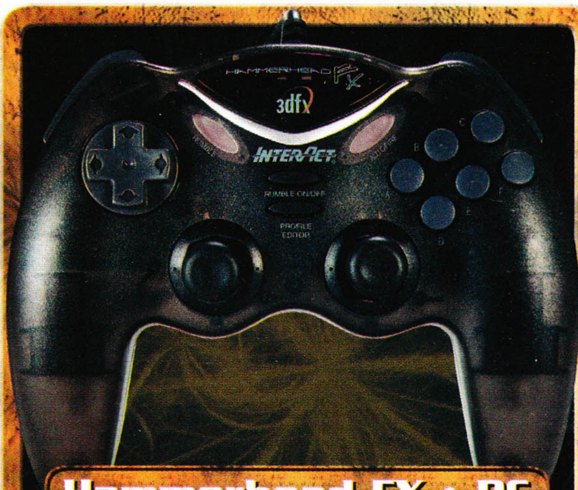
¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº 8, 5ª Planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

Hurricane • PC

Su gran palanca le convierte en uno de los Joystick más precisos del mercado. También consta de cuatro botones en su parte inferior que no disimulan nada la falta de un tercer eje para controlar la velocidad. En la zona superior encontramos tres botones colocados estratégicamente y un *stick* que hará en los simuladores de vuelo las veces de HUD. Tal vez su único defecto esté en el gatillo principal, que se resbala en cuanto lo pulsamos con un poco de *frenesí*... Su precio es de 5.990 ptas. y, la verdad, es bastante bueno.



¡PODER ABSOLUTO!

Aunque las compañías se cojan vacaciones, nosotros en la redacción trabajamos sin cesar para ofrecerte lo último en periféricos para que sientas el poder absoluto en tus manos.

Hammerhead FX • PC

3dfx lanza al mercado un *pad* para los más exigentes, ya que su robustez y ergonomía le convierte en uno de los mejores del mercado. Tiene diez botones en total: cuatro laterales al estilo del pad de PlayStation y otros seis principales. Además tiene dos *sticks* analógicos y un pad direccional como mandan los cánones y no le faltan opciones de *fuerza* y turbo. Sin duda, lo peor de este mando es el precio: ¿9.990 *ptas.* no es algo caro?

ACT-LABS Light Fun • PC

El nuevo *kit superdiversión* que nos ofrece ACT-LABS no es ninguna novedad, ya que hace unos meses lanzó al mercado otro parecido con dos pistolas. Pues bien, parece ser que para todos aquellos hijos únicos ACT-LABS ha sustituido una de las armas por dos juegos: «La Jungla de Cristal Trilogía 2» y «Remington Top Shot».
Se conecta al puerto de juegos y va sincronizado, para una mayor precisión, a la tarjeta de sonido y el monitor. Cuesta 15.990 ptas...

CrossCheck • PC

Boeder nos ofrece un cómodo Joystick que nos hará los vuelos un *poquitos* más fáciles.
Se compone de 12 botones: seis en la base, tres en la parte superior y el gatillo, que podremos configurar a nuestro antojo. Además posee una ruleta situada en la base que hace la veces de acelerador y un stick para controlar las vistas –en los simuladores–. Su eje es bastante fiable y la robustez de la base nos asegura que no tendremos problemas a la hora de *zarandearlo como locos* en cualquier dirección. Es bastante barato y cuesta 7.995 ptas.





Cambridge SoundWorks Digital

La nueva bestia de Creative Labs ha despertado y lo ha hecho con ganas de dar la campanada... y a todo volumen, ya que este nuevo producto se compone de dos pequeños altavoces envolventes y una gran caja negra de madera que se comporta como todo un *subwoofer* hecho y derecho. ¡Vamos!, que con este gran armario escucharemos los graves más limpios que en la discoteca *bakalaera* más cañera del momento.
Sin duda, una de las mejores ideas que ha tenido Creative es la de facilitar su uso para cualquier dispositivo: la podemos *enchufar* al PC, la televisión, el reproductor DVD o la consola de turno sin necesidad de complejos ladrones. Pero por si acaso, aprovecha al máximo todas la cualidades de las tarjetas *Sound Blaster Live!*, que para eso fueron diseñados.
Su precio es ridículo: solo 16.900 ptas..

Los videojuegos no son un invento de hoy, llevan dando guerra desde los 70. ¿Quieres saber más?

Emuladores: regreso al futuro

Si nos preguntamos qué es un emulador, podríamos afirmar *a bote pronto* que es un programa capaz de replicar el comportamiento de un sistema informático ajeno al de la máquina donde lo estamos ejecutando, ya sea éste un ordenador o una consola. Pero esta definición, que parece algo aséptica, esconde una de las fiebres más comunes entre los navegantes de internet que tienen en los videojuegos una de sus fuentes de diversión más arraigada.
El fenómeno de la emulación no es de ahora, ya a finales de los 80 estuvo a punto de llegar a España el Sam Coupé, un ordenador capaz de emular el sistema operativo del viejo Spectrum. Después llegaron los emuladores de Spectrum para PC, los de PC para Macintosh... Pero el bum llegó con internet, cuando este canal de comunicación se consolidó como fuente inagotable de ficheros e información a la que teníamos acceso instantáneamente.
Un emulador es, por lo tanto, un programa que replica el comportamiento de una máquina a través de su sistema operativo. Entonces ¿qué hay que hacer para divertirse con los juegos de esos *cacharros*? Esos ficheros, vulgarmente llamados ROM –Read Only Memory–, pueden ser descargados desde cualquiera de las cientos de miles de páginas editadas en la red para tal efecto. Esas ROM no son, ni más ni menos, que la información contenida en los cartuchos, discos o cintas de casetes originales, pero manipulada de tal forma que el emulador es capaz de ejecutarla.
Gracias a estos programas que sustentan muchos oficionados a los videojuegos, las nuevas generaciones de usuarios pueden probar, de primera mano, los títulos, sagas y nombres que han permitido a los actuales *súper éxitos* auparse hasta lo más alto. Y es que desde las viejas recreativas hasta la flamante Dreamcast no hay más que 25 años de diferencia, un cuarto de siglo de evolución constante. ¿Os parecen muchos?

José Luis

Máquinas recreativas

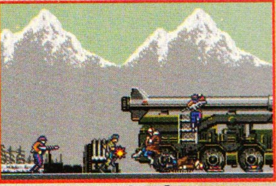
Actualmente, el emulador que mayor difusión tiene en el ámbito de la emulación *arcade* es el MAME: que viene a significar algo así como *Multiemulador de Máquinas Arcade*. Actualmente este programa soporta más de 2.000 placas y cada día aparecen nuevas actualizaciones que soportan recreativas cada vez más complejas. Debéis tener en cuenta que MAME supone una *estandarización* dentro de la emulación de máquinas recreativas ya que existen otros muchos emuladores especializados en placas muy concretas: como el «System 16» para los títulos de Sega de mediados de los 80, el «Callus» para los «Street Fighter» & Cía. de Capcom, el «Raine» para los clásicos de Taito o el «Neo Rage» para los juegos de SNK.
Lo fascinante es que estos programas respetan los formatos originales: desde las músicas y los sonidos, hasta la configuración vertical de pantalla que muchos *matamarcianos* necesitaban para ser jugados. ¡Ah! y aunque ponga lo de *insert coin*, no hagáis caso... ¡es gratis!

Golden Axe



Precursor a principios de los noventa del género de los *beat'em up*. ¡Colosal!

Green Beret



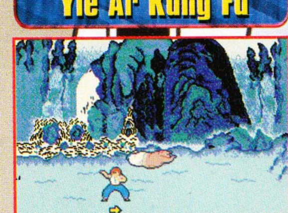
En 1985 este plataformas arrasó. En microordenadores ya fue la bomba: un éxito.

1941



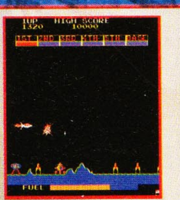
Matamarcianos de Capcom que tuvo algunas continuaciones. Con pantalla vertical y todo.

Yie Ar Kung Fu



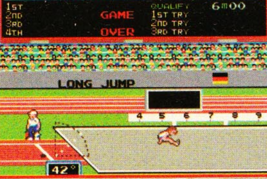
En 1985 ya había juegos de lucha. ¿O acaso creíais que era un invento reciente?

Scramble



Estos gráficos pertenecen al año 1981: disparos, misiles, cuevas y una diversión total.

Track'n Field



Las primeras olimpiadas de éxito. Corría el año 1983 y hoy la saga perdura todavía.

Street Fighter II



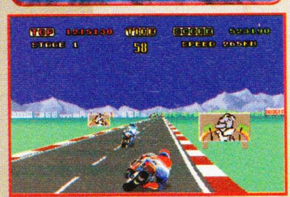
En 1992 destrozó todos los records de éxito en las recreativas de medio mundo.

Willow



Ejemplo del buen hacer de Capcom con las plataformas de principios de los noventa.

Hang On

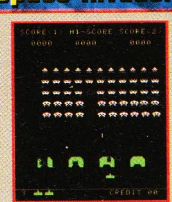


Carreras de motos con *sprites* y técnicas de *scaling* que empezaron a correr en 1985.

Bagman

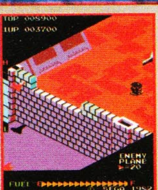
Simple, elemental pero muy divertido: esta obra de arte data del año 1982.

Space Invaders



Los colores se lograban pegando celos a la pantalla de la recreativa. Año 1980.

Zaxxon



El atrevido matamarcianos de Sega apareció en 1982: ¿alguien no ha oído hablar de él?

Ordenadores personales

Commodore 64

Este ordenador fue, tal vez, el más avanzado de su época. Nació en el año 1982 y tenía un portentoso chip de sonido que fue utilizado por muchos grupos musicales. Los emuladores más difundidos para este microordenador son: VICE y el CCS64. En él podemos ejecutar miles de juegos o, si le echamos tiempo, hasta programar los nuestros.



STAFF OF KARNAK
Los otrora Ultimate –ahora RARE– hicieron algunas joyas como esta, llenas de gráficos increíbles y fases infinitas. ¿Sabéis que estos programas no ocupaban más de 64K?

ZX Spectrum

La creación de Sir Clive Sinclair dominó con una aplastante superioridad el panorama de los videojuegos en Europa a pesar de sus evidentes limitaciones técnicas –solo tenía ocho colores y un procesador de 3,5 Mhz de velocidad–. Fue lanzado en 1982 y los mejores emuladores son: X128, Z80, Real SPECTRUM y el sorprendente SPEC 256.



KNIGHT LORE
El primer juego 3D de la historia, programado por Ultimate y bajo la famosa técnica llamada *Filmation*. Supuso un cambio radical en la fórmula de hacer videojuegos.

Amstrad CPC

La réplica al éxito del Spectrum fue este ordenador que se vendía conjuntamente con el monitor –color y fósforo verde–. Los primeros modelos rondaban las 70.000 pesetas e incorporaba modelos de casete y discos de 3 pulgadas. Tuvo una gran aceptación en el mercado español. Los mejores emuladores son: CPCE, WinAPE, ARNOLD y ANIMEDES.

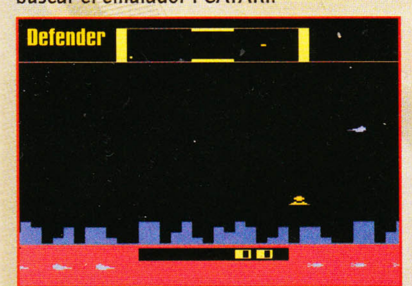


GHOST'N GOBLINS
El éxito recreativo de Capcom a mediados de los ochenta propició conversiones para todos los ordenadores de la época. Plataformas, enemigos y diversión total.

Consolas de videojuegos

Atari 2600

Fue la consola que abrió el mercado a todos los públicos, el modelo que más se vendió en estados unidos y europa, y que fracasó en japón por el lanzamiento de la NES.
Su tecnología es de finales de la década de los setenta y los juegos se limitaban a ser arcades de habilidad. Si queréis disfrutar buscar el emulador PCATARI.



Padre de muchos *matamarcianos*, es uno de los más originales porque nos permite volar en la dirección que queramos. Como podéis ver, los gráficos parecen fichas de «Tetris»... ¡Esto era lo que había, amigos!

Game Gear

Diseñada por Sega para derrotar a la Game Boy, tenía una pantalla en color, soportaba un buen número de colores y tenía un accesorio que la convertía en televisor. En esencia era una Master System portátil y prueba de ello es que los emuladores de esta máquina también sirven para los de su hermana mayor. Buscar el programa BRSMS.



Plataformas increíble que salió primero en Mega Drive y que tuvo sus versiones pertinentes para la consola portátil. Programado por Treasure –equipo escindido de Konami– fue un rotundo éxito.

Neo Geo

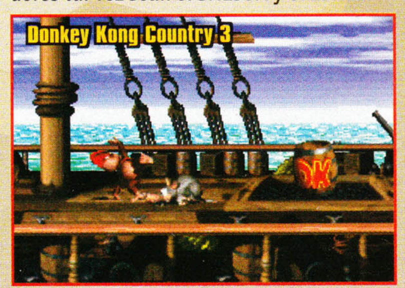
El *Rolls Royce* de las consolas fue diseñada por SNK y utilizaba el mismo hardware que las recreativas. La primera Neo Geo era de cartuchos y cada uno costaba una media de 35.000 pesetas. Luego llegó la versión CD que no triunfó. Todavía llegan nuevas placas para este sistema. NEO RAGE es el nombre del emulador.



Tal vez sea esta saga –junto a los *tortazos* de «King of Fighters», «Fatal Fury», «World Heroes» y «Samurai Shodown»– la mejor de cuantos plataformas de *pegar tiros* haya en el mundo. Un espectáculo impresionante.

Super Nintendo

La sensacional máquina de Nintendo fue la reina indiscutible a nivel tecnológico de los sistemas de 16 bits. Un chip de sonido bestial –diseñado por Sony– y otro dedicado a realizar deformaciones 2D –el MD7– le permitieron enseñar verdaderas maravillas. Los mejores emuladores tal vez sean el SNES9X y el ZSNES.



Plataformas de Rare que se beneficiaba de fondos y personajes *prerrenderizados* para materializar un arcade bestial. El primero de la saga –pronto en GBC– sigue siendo uno de los mejores de todos los tiempos.

Atari Lynx

Técnicamente era una consola sensacional, la primera para zurdos y diestros que almacenaba sus juegos en tarjetas. Tenía efectos de *scaling* de *sprites* y un poderoso chip de sonido: desgraciadamente, Atari volvió a fabricar una consola brutal que no supo vender. El mejor emulador que existe es el HANDY y no os lo podéis perder.



Primer juego aparecido para esta máquina que alucinó a todo el mundo. Un arcade en plan «After Burner» con efectos de *scaling* y otras lindezas gráficas 2D. Después llegaron maravillas como «War Birds» o «Toki».

Mega Drive

La consola que hizo perder la cabeza a Sega con los *cacharros* que después la acompañaron –Mega CD y MD 32X–. Tuvo muchos años de reinado con grandes clásicos y gozaba de una paleta de colores potente, pero el chip de sonido era –respecto al de SNES–, una *zambomba* desafinada. Sus mejores emuladores son GENECYST y DGEN.



Cuando en el año 91 cayó en nuestras manos una EPROM que contenía una versión *beta* del juego, a nadie le extrañó que se convirtiera en todo un fenómeno. En España vendió más de 100.000 unidades...

Nes

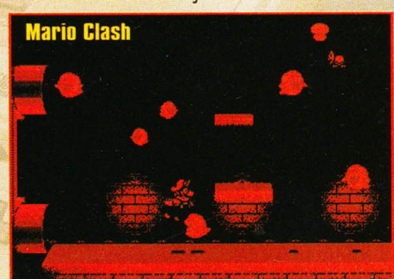
Apareció en japón allá por el año 83/84 y tuvo lanzamientos hasta bien entrado el año 94. Parecía una caja de zapatos y en su interior se gestaron las principales sagas de la compañía: «Zelda», «Super Mario Bros» o «Donkey Kong». Su competidora fue la Master System de Sega y el mejor emulador es el llamado NESTICLE.



El éxito que partió de una recreativa de Konami, y que es más conocida bajo el nombre de «Probotector», fue uno de los muchos títulos que inauguraron su carrera en los sistemas domésticos con *la NES*.

Virtual Boy

Experimento genético de Nintendo que se *arreó un morrón* de escándalo: no llegó a venderse en España oficialmente. Eso sí, la sensación 3D era perfecta, casi real, y como pieza de coleccionismo queda muy bien. Podéis jugar con ella a través del emulador REALITY BOY y VIRTUAL-E.



Este cartucho era un plataformas muy sencillo que no trascendió. Virtual Boy contaba con juegos buenos como «Mario Tennis», «V-tetris» o un genial *matamarcianos* vectorial llamado «Vertical Force».

Es hora de recordar

Millones de colores y polígonos por pixel, bits para dar y tomar y procesos estratosféricos de gigabites por segundo. Extrañas cifras que muy pocos entienden y a las que damos mucha importancia. ¿Pero a dónde vamos a parar? ¿qué fue de aquellos ordenadores con 16K de memoria?...

La máquina del tiempo
www.emulatronia.com/maquinadeltiempo

En el corazón de Emulatronia –una de las páginas de videojuegos españolas más internacionales– podemos encontrar una sección llamada *La Máquina del Tiempo*, en la que con un diseño realmente fantástico, fresco y de lo más *retro*, nos veremos las caras con los hechos más significativos ocurridos desde el lejano 1977: Atari, CBS Colecovision, Vectrex, NES y otras maravillas de la técnica que nos han dejado horas y horas de diversión. Este web es completa como pocas, *La Máquina del Tiempo* es toda una Biblia de los videojuegos con fechas, títulos y nombres clásicos.



atari 7800

<< ANTERIOR | LINEA TEMPORAL | SIGUIENT

historia

Dos años después de la crisis de 1984, Atari lo intenta de nuevo con una nueva máquina, la última de la serie mil: la **Atari 7800**.

Atari pretendia reentrar en el mercado de los videojuegos que tanta gloria le había dado a principio de los 80 con su Atari 2600. Tras el chasco de la 5200 y con los resultados de una encüesta realizada en 1983 al sector preguntando qué es lo que gustaría en una consola de videojuegos y lo que no, la compañía se encierra en su cuartel general y empieza a diseñar el chip gráfico que sería el de su nueva consola: el chip **MARIA**. Corría el año 1982.

Durante los años 1983 y 1984 la nueva consola era la primera prioridad para la compañía

hardware

Atari 7800

Publicidad

El museo de los 8 bits
www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/8403

Página con multitud de información sobre muchos sistemas aparecidos y ya desterrados a nuestros acogedores trasteros. El diseño debemos reconocer que es bastante triste, pero la variedad y objetividad de las opiniones y textos convierten a este *web* en una guía de consulta de lo más interesante. Además de consolas y ordenadores, podremos acceder a un mercadillo informático, un diccionario con preguntas y respuestas sobre este apasionante tema y, por supuesto, todo está en completo español...



3.300 personas visitaron esta Web en RedesTB y 1727503 en Geocities
Este lugar está dedicado a los difuntos ordenadores y consolas de 8 y 16 bits, sus manuales y sus emuladores en todo tipo de Plataformas y Sistemas Operativos

Museos Informáticos

- El museo de los 8 bits
- El museo de los 16 bits
- La Biblioteca de los 8 bits
- Mi colección de Ordenadores y Consolas
- Consultas, ofertas...
- Mercadillo Informático

PHILIPS G7000

PHILIPS





Videogames Art Museum
www.geocities.com/dremcast_2000

Con este anglosajón nombre, *Videogames Art Museum* es una página *web* con gran cantidad de fotos de *sistemas del año la pera*. Vectrex, Colecovision e incluso la famosa consola de madera –Atari 2600– están presentes con fotos desde varios ángulos para que las apreciemos mucho mejor. El creador de la página ha metido otras secciones en la que encontraremos tesoros como la NES portátil o la presencia de otras consolas nunca aparecidas en nuestro país de forma oficial. Si queremos vender alguna de nuestras máquinas también podremos hacerlo gracias a un útil mercadillo.

A Brief History of Home Video Games

This site is set up in a non-linear fashion to allow free perusal. It was done this way because that is the format I prefer when I browse someone else's site. However, due to popular demand, I have included a "Tour" option for those who feel they need some direction.

Main Index	Tour the Site
Click here to jump directly to the Main Index and browse the site at your own pace. The Main Index includes links to every document on the site, including many which are not included in the tour.	Click here for a guided tour of this site. The tour will take you to selected pages in an appropriate chronological order. Click the *"Next Stop"* button on each page to travel to the next page in the tour.

A Brief History of Videogames
http://www.physics.arizona.edu/~hart/vgh/

Interesante página que será de gran utilidad a aquellos que dominen el idioma de los ingleses. Distribuido en varias épocas, *A Brief History of Videogames* no tiene un diseño de lo más espectacular pero asisteremos en vivo y en directo al nacimiento y crecimiento de los videojuegos en los Estados Unidos de América. La página también recoge fotos y prototipos antiguos que son, sin duda, toda unas reliquias que disfrutarán los apasionados del tema. Muy interesante para expertos.



Pong, Atari Inc., 1972. Using the profits from Computer Space, Nolan Bushnell formed Atari and tapped Al Alcorn, member of the VIDEOTOPIA Advisory Panel, to construct this first commercially successful arcade videogame.



Tank, Kee Games/Atari Inc., 1974. Tank was the first videogame to use ROM (Read Only Memory) chips to store graphic data. ROM chips allowed TANK's on-screen characters to be more detailed, rather than simple blocks like Pong, or collections of dots as in Computer Space.



Videotopía
www.videotopia.com

Página singular dedicada casi en exclusiva al maravilloso mundo de los *arcades* recreativos. El diseño es sobre todo original, la información es presentada como si de botones se tratara y al navegar no nos costará nada encontrar lo que buscamos por que todo está presentado con una claridad apabullante. Si no tenemos problemas a la hora de desenvolvernos con el inglés, de *Videotopia* sacaremos mucha, mucha información y, si encima, nos queremos llevar ésta a todos los lados, podremos encargar un libro publicado en Estados Unidos que contiene toda la información de sus páginas. Una gran *web*... pero demasiado enfocada al mercado americano.



EA Sports se ha atrevido con uno de los deportes más duros del planeta. A ver qué tal le sale.

¡Ensayo!, en cuanto la bola toque el césped tendremos cinco puntos más.

Con el lema ¡no pasarán!, los defensas intentan placar a los atacantes.

Las famosas peleas en las zonas bajas del estadio también estarán presentes.

Furia Española en el Seis Naciones

Son muchos los juegos de Rugby que han llegado a lo largo de la historia de los videojuegos, pero como siempre pasa, el mercado español es reacio a practicar en casa un deporte que en la calle apenas nadie conoce.

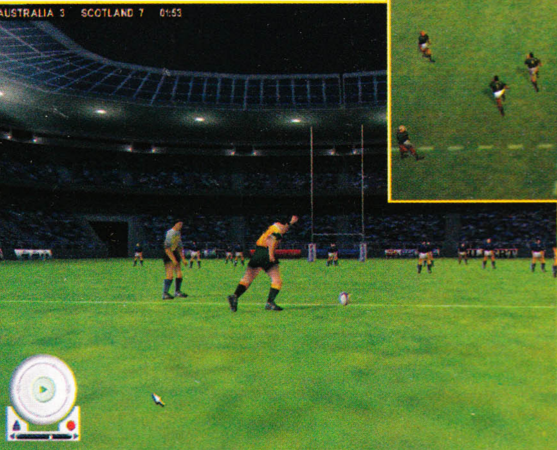
Pero han sido los éxitos de la selección española en los últimos tiempos los que han devuelto al rugby su lugar de honor entre las disciplinas más atractivas. No llegamos a los niveles de Francia, Inglaterra, Irlanda, Escocia o Gales, pero nos defendemos con una selección de segunda que aspira a estar en la élite.

EA Sport tiene preparado para la próxima campaña de Navidad un título espectacular que otorga carta de naturaleza al rugby como deporte de masas. «Rugby 2001» viene avalado por un motor gráfico espectacular que hereda las glorias de los FIFA, NBA y NHL. Por fin, los aficionados a este noble deporte podrán sumergirse en la tensión del otrora torneo Cinco Naciones defendiendo los colores de Francia, Inglaterra, Escocia, Irlanda, Gales y... recientemente Italia, que ha pasado a ser el sexto en discordia del campeonato.

Además del legendario Seis Naciones, el juego ofrecerá la posibilidad de competir por el *Trinations* –la competición más importante del hemisferio Sur que reúne a las selecciones de Australia, Nueva Zelanda y Sudáfrica–, la *Calcuta Cup*, que enfrenta en un único partido a las selecciones de Inlaterra y Escocia, y la *Bledislone Cup*, que confronta a los combinados nacionales de Australia y Nueva Zelanda. El juego nos da la posibilidad de jugar con la selección española ya que ésta participó en la última Copa del Mundo.

Por lo visto también se han trabajado mucho los efectos climatológicos: lluvia, niebla y nieve o barro, lo que ayuda a imaginarnos que estamos en la verde Escocia pegándonos contra los Normandos franceses. Será interesante saber cómo reciben a este «Rugby 2001» la masa de jugadores hispanos. A lo mejor triunfa...

Gustavo

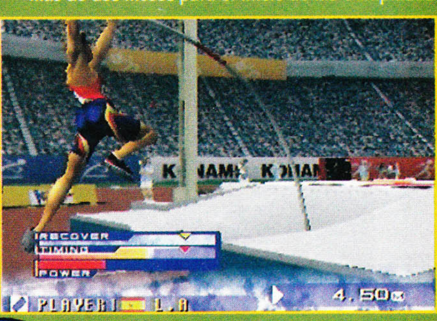


Los pateos hacia la portería son una forma de conseguir puntos extra. Por eso es imprescindible aprender rápidamente a patear bien la bola. Entrenando mucho lo podemos conseguir... sin problemas.

Noticias

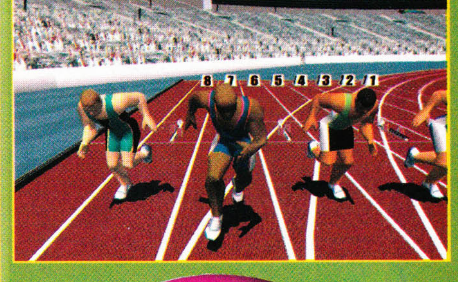
Int. T&F Summer Games • N64

La mayor de la familia Nintendo acoge en su seno una nueva versión de la famosa saga «Track & Field». A pesar de que no hemos podido probarlo en profundidad, este cartucho es, sin duda, el mejor de todas las versiones que hemos visto hasta la fecha del clásico, con un *motor* gráfico muy en la línea del colosal «ISS Pro 98». Está ya a la venta, a pesar de que faltan más de dos meses para el inicio de las Olimpiadas.



Sydney 2000 • Varios

Las olimpiadas están a la vuelta de la esquina y Eidos, consciente de lo que eso supone, lanzará con tal motivo un nuevo programa que sucumbe a la fiebre del atletismo, la natación y la gimnasia ofreciendo 12 pruebas distintas y polígonos, entornos 3D y una jugabilidad sencilla pero *enchuscante*. El programa aparecerá en nuestro país simultáneamente para N64, GBC, DC, PSX y PC.





Bases en la pág. 82



Dover regala cervezas sin alcohol al alcalde de Plasencia

Los chicos de Dover han demostrado ser más educados que el alcalde de la localidad cacereña de Plasencia. Este señor rompió un contrato que tenía firmado con el grupo porque decía que con su música incitaban al consumo de alcohol y drogas entre la juventud; y la contestación de las hermanas Llanos y compañía ha sido regalarle una caja de cervezas sin alcohol y otra de fruta. ¿Se habrá dado por aludido?

El museo del Rock más grande del mundo

En Seattle se ha construido el museo del rock más grande del mundo. El edificio, levantado sobre una superficie de 42.000 metros cuadrados, ha sido diseñado por el arquitecto Frank Gehry y ha costado 100 millones de dólares.



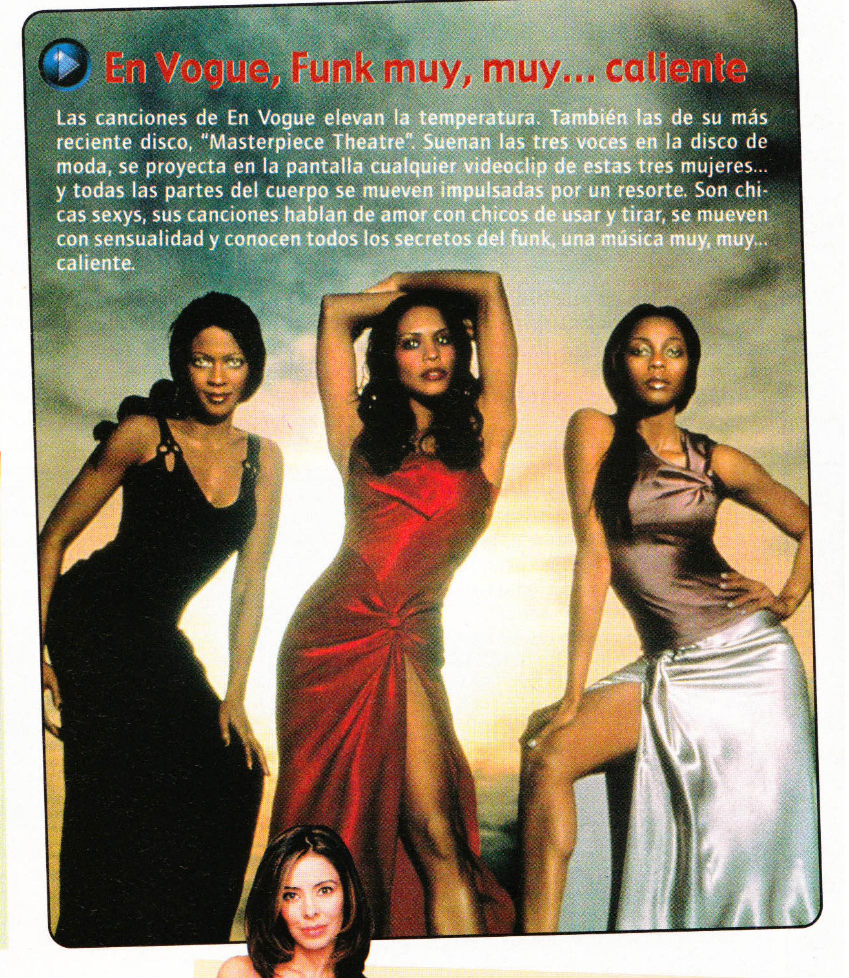
Los hermanos Corrs en la carretera



Otra vez los hermanos Corrs están en la carretera; esta vez presentando las canciones de su nuevo disco, "In blue", y tras la gira de la conocida marca de telefonía móvil, el grupo irlandés volverá a España después del verano. El director Alan Parker no les consideró suficientemente buenos como para participar en la película "The Commitments"; hoy, diez años después, han demostrado que lo son para vender millones de discos en todo el mundo. Algunos de sus primeros fans (los que compraron sus dos trabajos anteriores de estudio, "Forgiven not forgotten" y "Talk on corners") tal vez estén con *la mosca detrás de la oreja* por el sonido de The Corrs, cada vez es más rock y menos irlandés, pero la maquinaria vocal suena tan engrasada y exquisita como siempre.

En Vogue, Funk muy, muy... caliente

Las canciones de En Vogue elevan la temperatura. También las de su más reciente disco, "Masterpiece Theatre". Suenan las tres voces en la disco de moda, se proyecta en la pantalla cualquier videoclip de estas tres mujeres... y todas las partes del cuerpo se mueven impulsadas por un resorte. Son chicas sexys, sus canciones hablan de amor con chicos de usar y tirar, se mueven con sensualidad y conocen todos los secretos del funk, una música muy, muy... caliente.





La última gira de Smashing Pumpkins

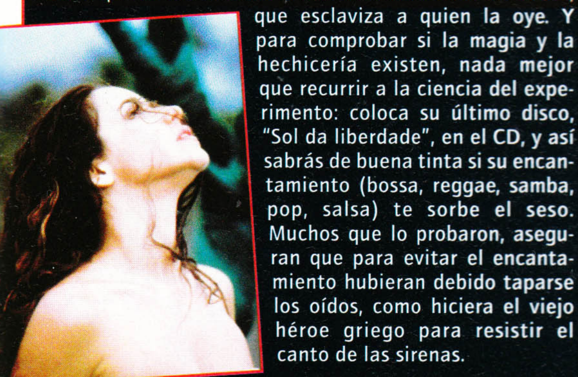
Smashing Pumpkins ha anunciado su disolución como grupo cuando termine la actual gira mundial de la banda, "The sacred and profane", por Estados Unidos, Japón y Europa. En España tocarán los días 8, 9, 11 y 12 de octubre (en Madrid, Zaragoza, Barcelona y San Sebastián, respectivamente), así que los fans ya pueden ir ahorrando para no perderse la ocasión de ver por última vez a una de las bandas de pop más influyentes de la última década.

Amparo Sandino, unión del Pop y el baile colombianos

La colombiana Amparo Sandino ya es de sobra conocida en nuestro país (tanto de "Punto de partida" como de "El año del gato" se vendieron más de 50.000 unidades), y "Así es mi gente", su nuevo álbum, no hará sino corroborar su popularidad. Al fin y al cabo, este disco es una colección de grandes éxitos, varios remezclados, y un dueto con Café Quijano "Ven y bésame". Una docena de canciones para bailar en las discotecas de las playas con la amable unión del pop y elementos del folclore colombiano que practica la Sandino. Para no complicarse la vida y bailar hasta el amanecer.

El embrujo brasileño de Daniela Mercury

Dicen que Daniela Mercury posee embrujo brasileño; dicen que su voz es como el canto de las sirenas de Ulises, que esclaviza a quien la oye. Y para comprobar si la magia y la hechicería existen, nada mejor que recurrir a la ciencia del experimento: coloca su último disco, "Sol da liberdade", en el CD, y así sabrás de buena tinta si su encantamiento (bossa, reggae, samba, pop, salsa) te sorbe el seso. Muchos que lo probaron, aseguran que para evitar el encantamiento hubieran debido taparse los oídos, como hiciera el viejo héroe griego para resistir el canto de las sirenas.



Melón Diesel también en inglés

"La Cuesta de Mr. Bond", el álbum del grupo gibraltareño Melon Diesel, acaba de ser editado también en inglés. Por sus orígenes, como es obvio, la formación que ha teloneado en España a Oasis se expresa con naturalidad tanto en este idioma como en castellano.



Los grandes éxitos de Danza Invisible

Los *fans* de Danza Invisible no gozarán con nuevas canciones del grupo malagueño hasta dentro de una buena temporada. Para consolar a los decepcionados se ha editado un álbum con unos cuantos de sus grandes éxitos, que son muchos. Y es que, como dice una hoja promocional de su compañía discográfica, en estos 18 años de existencia, Danza Invisible ha grabado once álbumes o, dicho de otra forma, más de 150 canciones, de las cuales 35 se han convertido en *singles*. En las vitrinas de trofeos de Danza Invisible hay siete discos de oro y otros dos de platino.



Los padrinos de los Rabanes

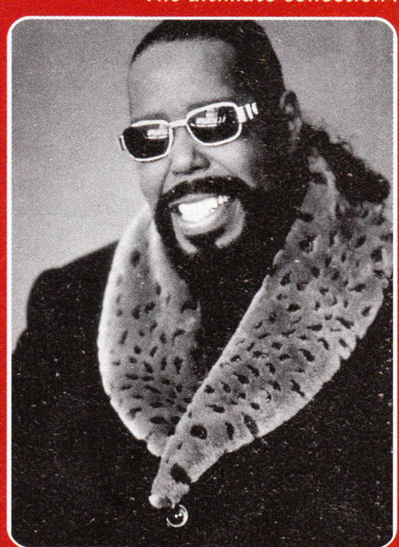
Algo tendrá el trío Los Rabanes cuando ha contado con padrinos como Rubén Blades, cuyo sello lanzó al grupo internacionalmente, o Emilio Estefan, que ha producido su último álbum, ahora editado en España. Y ese *algo* bien pudiera ser su orgullosa chulería sobre el escenario y su escandalosa autoconfianza en la fuerza de sus ritmos mestizos, latinos y callejeros.

Textos: Santiago Erice

Breves

Barry White, los años no son excusa

El tipo de la fotografía no es el malo de una película americana y tampoco el cliente de una clínica de adelgazamiento. Es Barry White, el rey del funk y de las pistas de baile que, pese a haber cumplido ya un *porrón* de años, ahora vive una segunda juventud. Acaba de estar en España para recibir un disco de platino por haber superado las cien mil copias vendidas de su recopilatorio "The ultimate collection".



Falla la garganta de Rod Stewart

La garganta de Rod Stewart ha fallado: el cantante acaba de ser operado con éxito de un tumor benigno. Esperamos que pronto vuelva a sonar su voz ronca y arrastrada, y que los excesos de una vida de tabaco, alcohol y música no impidan la recuperación de uno de los mejores cantantes que nos ha dado el pop británico.

Y en otoño discos de...

Los Elefantes (una banda apadrinada por Enrique Bunbury), Tess (un trío de jovencitas que se nos colarán hasta en la sopa), Ella Baila Sola (desmintiendo así que las chicas no puedan estar juntas ni cinco minutos en la misma habitación), Cartoons (esperadísimo su nuevo *look*), Laura Pausini ("Entre tú y mil mares" se titula), Alejandro Sanz (está grabando en Miami), Ana Torroja y Miguel Bosé (aprovechando la gira) y REM (aunque no actuarán en directo).



Stuart Little

Un roedor muy especial

Lo de las adopciones está cada día más complicado, y si no os lo creéis, preguntar al gato Snowbell, cuyos amos fueron a adoptar un hijo y volvieron a casa con un ratón. Este es el punto de partida de "Stuart Little", una película dirigida por Rob Minkoff ("El Rey León") y protagonizada por Geena Davis, Jonathan Lipnicki y Hugh Laurie, que mezcla personales reales y figuras de animación con admirable realismo.

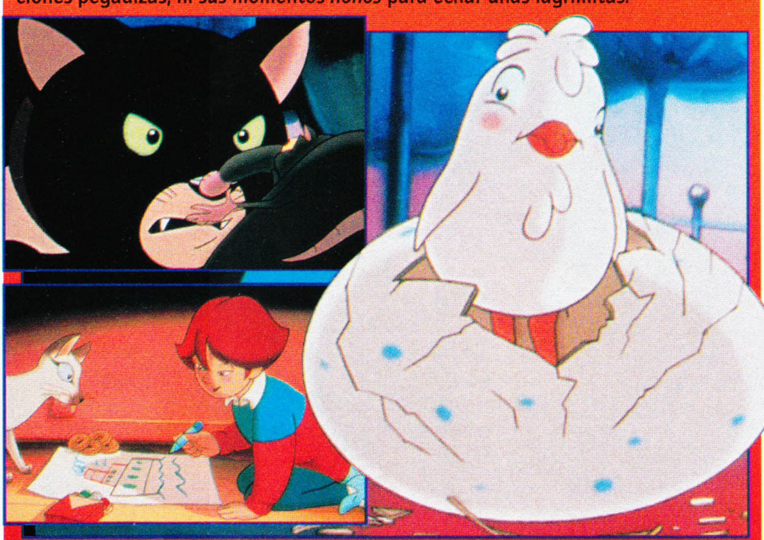
Y no resultó nada fácil esto del realismo, porque, además, el gato, el ratón y los animales que aparecen en esta película hablan entre sí y con los humanos. No, no resultó nada fácil porque para crear al ratón Stuart hubo que, por ejemplo, dibujar nada más y nada menos que 300.000 pelos, convertir al bicho en un ser de tres dimensiones, dotarlo de "sentimientos humanos" o ajustar la luz y la fotografía con exactitud para que cuando las imágenes creadas por ordenador se unieran a las filmadas con personajes reales no desentonaran. El equipo de animación de Henry Anderson (el de los anuncios de los osos blancos de la conocida marca de refrescos) fue el responsable de que el ratón Stuart no quedara como un pegote.

Lo de Snowbell (en la vida real cinco mininos persas de raza) y los otros siete gatos que actúan en la película tampoco resultó *coser y cantar*. Ya se sabe que estos animales *son muy suyos*, y aunque el director gritara: ¡Acción!, seguían *a su bola*, acicalándose con sus largas lenguas. Hubo momentos en que fueron necesarios hasta ocho adiestradores para conseguir que los gatos representaran su papel.

"Historia de una gaviota", Una tierna aventura de amistad

"Historia de una gaviota (y del gato que la enseñó a volar)" es una película de dibujos animados basada en la excelente novela corta del mismo título escrita por el chileno afincado en España Luis Sepúlveda. Gran superproducción italiana (su presupuesto supera los mil millones de pesetas), ha sido dirigida por Enzo d'Alò y cuenta las aventuras de una gaviota huérfana –un vertido de petróleo en el mar mató a su madre-, que es adoptada por un gato.

Tierno relato en el que se ensalzan valores como la ecología, la solidaridad y la amistad, "Historia de una gaviota" nació con vocación de competir en taquilla con las grandes superproducciones americanas de dibujos animados, y lo ha conseguido (la mejor prueba es que el director ya se ha embarcado a llevar a la pantalla la novela "Momo", de Michael Ende). No le faltan ni su ración de moralina, ni sus canciones pegadizas, ni sus momentos *ñoños* para echar unas lagrimitas.





"La película de Tigger"

Un clásico de todos los tiempos

"La película de Tigger", subtitulada "Las nuevas aventuras de Winnie the Pooh y sus amigos", supone la vuelta de un clásico de todos los tiempos. Basado en unas historias creadas por A. A. Milne, es la primera vez que se convierte en un largometraje, aunque haya protagonizado novelas, cortometrajes, anuncios de televisión y hasta seriales radiofónicos. En esta ocasión el protagonista de la pandilla es Tigger, un habitual secundario, que se va al Bosque de Cien Acres a buscar otros tigres. Allí vive unas cuantas aventuras en las que participan sus amigos Winnie, Igor, Piglet y Rito, antes de volver a casa con la satisfacción de saber que no está solo en el mundo. "La película de Tigger" ha sido dirigida por Jun Falkenstein, que debuta como realizadora de largometrajes. Le ha costado terminar este proyecto más de dos años, en el que han colaborado más de trescientos profesionales de la factoría Disney, tanto de su división americana como japonesa.



"Fantasía 2000", En los cines de toda España

"Fantasía 2000" ya se puede ver en las salas de las principales ciudades españolas. La nueva versión del clásico musical de animación de Disney, que se estrenara en 1940, retorna así con nuevas y viejas imágenes, con nuevos y viejos sonidos de algunos de los compositores más conocidos: Paul Dukas, Beethoven, Gershwin, Stravinsky...



Más patadas de Jackie Chan



A la espera de que llegue la nueva película de Jackie Chan, "Shanghai Noon", los seguidores de este simpático especialista en artes marciales *made in Hong Kong* pueden entretenerse con "Operación Trueno", hasta ahora inédita en España. En esta ocasión, Chan debe enfrentarse a un piloto de carreras que, además, es secuestrador y asesino a sueldo (¡pobre malo, no sabe la lluvia de patadas que se le viene encima!).

"Criminal y decente" o el encanto del ladrón



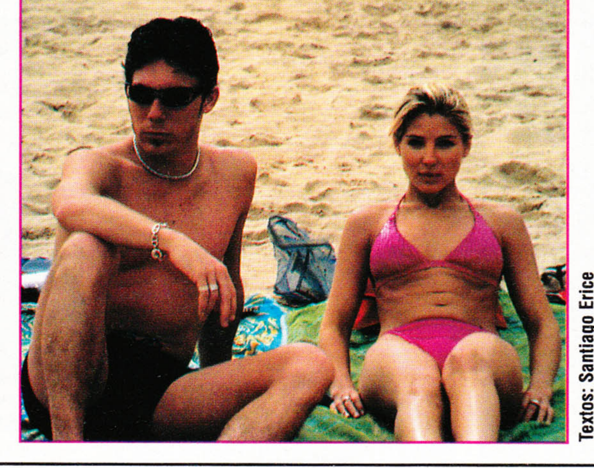
Kevin Spacey y Linda Fiorentino son los protagonistas de "Criminal y decente", una película donde el ladrón lo es por vocación y no por necesidad o locura (estas dos últimas son las excusas que nos dan en los manuales de Hollywood). Todo sería perfecto para el *gangster* si no fuera porque es un tipo demasiado popular. Tanto, que hasta la policía le parece que ha llegado demasiado lejos.

Los cerdos tienen muy mala memoria

Dado el éxito de "Babe, el cerdito valiente", no es extraño que se haya rodado "Rebelión en la granja", otra *peli* con animalitos haciendo de la suyas, en este caso una revolución. No fue un rodaje fácil. Sin duda, convertir a animales en actores fue la tarea de producción más costosa y difícil porque "los caballos odian a los cerdos" y "a las vacas no les gustan los cerdos", lo que es un auténtico problema si tenemos en cuenta que los cerdos son los que encabezan la revolución. Además, este bicho tiene muy mala memoria, y también los pájaros: rápidamente olvidan lo que se les ha enseñado, así que hay que repetirles continuamente las cosas para conseguir que presten atención. Además, mediante las más modernas técnicas de *Animatrónica*, hubo que crear animales de silicona para las escenas que los de carne y hueso no podían rodar.

"Menos es más" una de adolescentes

Los adolescentes son los únicos protagonistas de "Menos que más", una película en la que se habla de estudios, ligues y otras hierbas en tono de comedia. Los protagonistas son Sergio Peris-Mencheta, Vanessa Saiz y Elsa Pataky, unos chicos que pronto serán muy populares.



Textos: Santiago Erice

Noticias

La décima parte de "Viernes 13"

"Viernes 13" tendrá su décima parte (¿fuiste capaz de dudarlo alguna vez?). Será dirigida por James Isaac y contará con David Cronenberg como actor. En esta ocasión, la orgía de crímenes y destrucción se desarrolla en el año 2455 (ya lo sabes, por algunos no pasa el tiempo).

"M:I 2", récord de taquilla

"Misión Imposible 2" ha cumplido su objetivo: ya es récord de taquilla en cualquier país donde se estrena. Sólo "El Mundo Perdido" y el Episodio I de "Star Wars" dieron más dólares en Estados Unidos el primer fin de semana de exposición en las pantallas. "M:I-2" ya es la película más taquillera del año en USA pese a las pocas semanas que lleva en cartel.

Los tontos se van de vacaciones

Los tontos, por lo menos en el cine, no se van de vacaciones. Sólo dos ejemplos a los que seguirán más este verano: "Yo, yo mismo e Irene", la última *patochada* cómica de Jim Carrey y "Hotel Paraíso", protagonizada por dos de los graciosos más famosos de la televisión británica, Adrian Edmondson y Rik Mayall.

Segunda parte de "Pretty Woman", una cuestión de dólares

Para rodar la segunda parte de "Pretty Woman" sólo falta contratar a Richard Gere. Al parecer, los representantes del actor han dicho que eso está hecho, que nada más fácil que a cambio de veinte millones de dólares (duro más o duro menos, 3.500 millones de pesetas) y un cinco por ciento de los ingresos de taquilla, el galán se apunta.



Las páginas del Lector

¿Cómo se nota que os encanta dibujar? Y es que a este paso y con la de obras de arte que recibimos, vamos a tener que juntarlas todos en una sección aparte. ¡Más madera!

Los Maestros del Pincel

Como se nota lo que os gusta a todos vosotros amiguitos! Nada más abrir las cartas recibidas para este número hemos podido ver todo el empeño, dedicación y cariño que nos habéis puesto. Todos los dibujos que nos habéis mandado han cautivado al maquetador Karlos por su belleza aunque debemos destacar el maravilloso retrato de Lara Croft que nos ha mandado la barcelonesa Rosa Domínguez.

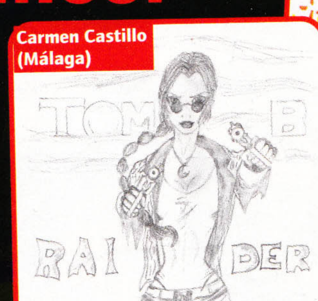
Lo dicho, a este ritmo váis a conseguir una sección aparte donde exponer la ingente cantidad de cartas que nos llegan con dibujo y todo...



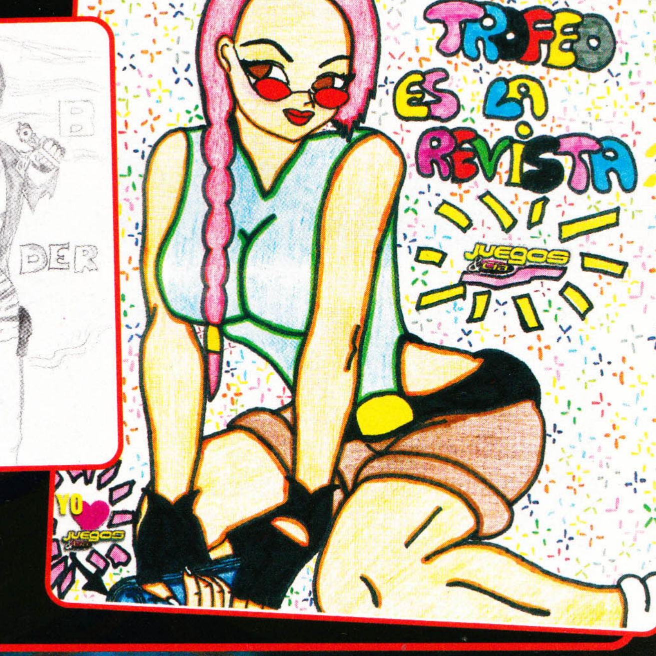
Lidia Martinez (Madrid)



Roberto Nieto (Madrid)



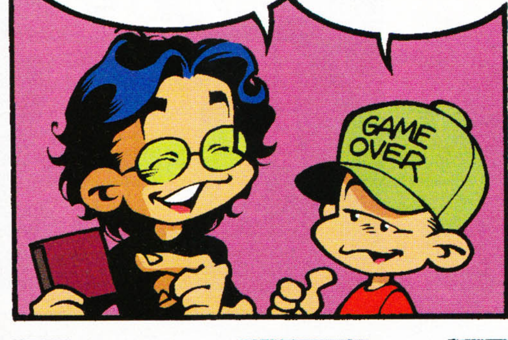
Carmen Castillo (Málaga)



Rosa Domínguez (Barcelona)

Joy y Stick

Isidro+Roger







Los Pokemaníacos de Juegos & Cía.

Se llama Carlos y vive en una localidad cercana a Madrid. Le gusta los videojuegos y tiene varias consolas, pero siente una especial devoción por los Pokémon y anda enchuscado con la Edición Amarilla apodada Pikachu.
Según nos dice se lo compró nada más salir, cuando el cartucho todavía estaba caliente y corrió a leerse las instrucciones –aunque nos parece que sabía perfectamente de qué iba la cosa–. Nos confiesa que se lleva muy bien con su hermana pequeña y que está dispuesto a todo con tal de conseguir los 151 *bichitos*... ¿SErá el más Pokemaníaco de todos los lectores de Juegos & Cía.? ¿Será posible que alguien le supere en afición y habilidad para descubrir a todos los Pokémon de las Ediciones Azul, Roja y Amarilla. Solo tenéis que mandarnos vuestras cartas...

Carlos Esteban (Alcorcón)





Exclusiva Juegos & Cía.

Una celebración muy especial

Sony tenía guardada una sorpresa muy especial para los seguidores españoles. Y es que si el combinado de José Antonio Camacho hubiera ganado el pasado día 2 de Julio la Eurocopa de Naciones, Sony España hubiera comercializado una edición limitada de su PlayStation con una serigrafía de la camiseta de la selección española. Además, esta versión del hardware tiene la virtud de que solo pueden jugarse programas traducidos al español –es decir, «Vagrant Story» no cargaría– y en títulos como «FIFA 2000», «ISS PRO Evolution» o «Euro 2000» aparece un novedoso modo *misiones*: evitar que Molina se trague el gol de Noruega, que *Cañi* pare algún balón antes de entrar en la portería o adivinar a dónde apuntaba Raúl en el penalti.

Club Juegos & Cía.

Anodadados nos hemos quedado al abrir la carta del zaragozano Manuel Matute. El contenido del sobre hizo que nuestro semblante de espectación se tornara en sorpresa. Resulta que a nuestro amigo Manuel le encanta pegarse al ordenador y crear cosas originales. La idea que ha tenido es de lo más original ya que ha creado una especie de *Revista Oficial del Club Juegos & Cía.* que contiene noticias y rumores sobre videojuegos. No contento con dar una lección a nuestros maquetadores sobre diseño, nos ha mandado el carné oficial del club que –que podéis ver a la izquierda–. Desde luego Manuel, se lo ha trabajado mucho y si queréis apoyar su idea, sólo tenéis que escribirnos.

Manuel Matute (Zaragoza)

Club Juegos & Cía.
Nacho Hernandez
003939494888 884933994 ZZYPW
Firma:
JUN. 2000
Esta tarjeta es personal e intransferible, si la transfiere ...



Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación),
Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice,



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Editora del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4° - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4° - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2° a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2000
Printed in Spain

AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD

Entre piezas anda el juego

Los *puzzles* en tres dimensiones son un invento relativamente reciente y, la verdad, nunca llegamos a pensar las maravillas que se podrían hacer con ellos... ¡Qué comiencen las obras!



Basílica de San Marcos

La Basílica de San Marcos es uno de los *puzzles* 3D más impresionates de los que os presentamos en esta página. Con un total de 731 piezas, el nivel de habilidad necesario para completarla es muy elevado, por lo que nos *tiraremos* algunas horas extras entre pieza y pieza.
Las zonas conflictivas son muchas pero sobre todo notaréis cierta desesperación cuando os dé por montar las cinco cúpulas que posee este monumento en su parte más alta.
Cuesta algo así como 7.200 ptas.

Taz en puro 3D

Los más enanos y los amantes de la Warner en general tendrán en los *puzzles* 3D de Taz su mejor aliado para divertirse sin correr peligro a costa del diablillo de la serie de televisión. Estamos ante un *puzzle* sencillo en comparación con los otros presentados.
La única dificultad que presenta es la de construir a Taz de forma vertical, aunque no nos costará demasiado por que únicamente consta de 48 piezas de un tamaño considerable. Podemos encontrarlo en cualquier gran almacén o juguetería por un precio que ronda las 925 ptas. ¡Ni un *talego*!



Faro de Wysocki

La mejor forma de tener todo lo típico de los clásicos puertos americanos es construir este faro en 3D que representa al ¿famoso? de Wysocki que, con un total de 349 piezas y una bombillita que parpadea, nos hará creer que estamos en las lejanas tierras del Nuevo Mundo. Como elementos decorativos tenemos: una banderita con muchas estrellas, barras rojas y blancas, vaquitas pastando, una casa donde vive el que trabaja en el faro y muchos arbolitos para que todo sea más real.
5.990 vale el juguetito.

Conviértete en Drácula

Este *puzzle* 3D es sólo para expertos. Con 707 piezas, debemos construir una maravilla que presenta al constructor en ciernes la máxima dificultad de todos los *puzzles* de esta página. No por el número de piezas –que son muchas– si no por el simple hecho de que tanto las torres, como las almenas y algún que otro puentecito son bastante difíciles de colocar. También está incluido el carruaje oficial de Drácula en el que viaja para chupar la sangre a los niños malos. ¿Eres uno de ellos? Atrévete, ya que este *puzzle* sólo cuesta 5.990 ptas. en cualquier juguetería o gran almacén de... Transilvania.



Máquinas en Acción



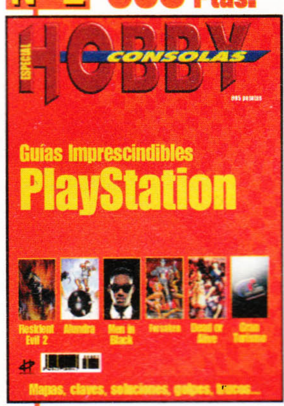
«Máquinas en Acción» de Mattel no es un juguete, no, ¡es todo un videojuego para nuestro PC! Para poder emular a los profesionales de la construcción disponemos de un cuadro de control que se pone encima del teclado y que nos permite activar todos los mandos de las diferentes máquinas. No tenemos que instalar ningún tipo de hardware para poder disfrutarlo... así que lo único que debemos hacer es instalar el juego, colocar el cuadro de mandos y elegir uno de los cuatro trabajos a realizar. Muy divertido y original. ¿Precio? 6.995 ptas. y no necesita aceleración 3D...



Guías Totales

PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS.

Nº 2 695 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

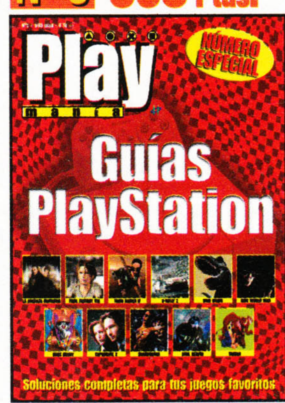
Nº 4 695 Ptas.



+ GUÍAS PLATINUM

- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA `99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4

Nº 5 695 Ptas.



- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 1 795 Ptas.



2ª EDICIÓN

- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 795 Ptas.



- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

Nº 4 795 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...

COMPLETA TU COLECCIÓN



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma



Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:
HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CIA.
SORTEO... (escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.
Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

1 Juego "Zombie Revenge" para DC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Juegos "MDK 2" para DC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Juegos "Sim City" para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Juegos "Diablo II" para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Gorras "Delta Force 2"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Juegos "Morpheus" para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Camisetas y 10 Gorras "Beat Mania"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Camisetas "Stuart Little"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

Trucos y página de los lectores Juegos & Cía

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Puzzles 3D "Castillo de Drácula"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

10 Puzzles 3D "El faro de Wysocki"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es: .... Sistema: ....
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: .... Fecha de nacimiento: ....

GANDORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE MAYO

"Kensington Mouse in a Box Scroll" •Mario Espadas Burgos (Ciudad Real) •Egoi García Lorences (Guipúzcua) •Lidia Martínez Prado (Madrid) •Rafael Alcaide Orellana (Sevilla) •**"Thrustmaster Rage 3D" para PC** •José •Abel Galera Martínez (Almería) •Fernando Portillo Guzmán (Cádiz) •Pedro Vera Sanz (Cuenca) •Fernando Muñóz Moreno (Sevilla) •Gemma Vidal Domeño (Tarragona) •**Agendas "Erin Brockobich"** •David Uroz Tomas (Barcelona) •Pedro Maza Gallego (Barcelona) •Inmaculada García Guiral (Cádiz) •José Antonio Rodríguez Calzada (Cantabria) •Mario Espadas Burgos (Ciudad Real) •Angeles González Rodríguez (Lugo) •Francisco Rullán Trías (Mallorca) •Isabel Montoso Segura (Palma) •Abian García Luis (Santa Cruz de Tenerife) •Estefanía García Díaz (Toledo) •**Juego "Pro-Punball Fantastic Journey" para PC** •David Gonzalo Pena (La Coruña) •Ramón Amur Castro (La Coruña) •Eva Camacho Febrel (Madrid) •Jesús SantaMaría Pablo (Madrid) •Oscar García Gómez (Toledo) •**Juego y camiseta "Devil Inside" para PC** •Salvador Vicente Carmona (Almería) •Guillermo Portillo Scharfhausen (Cádiz) •Jose Antonio Fernández Rodríguez (La Coruña) •Juan de Dios Guerrero Villaescusa (Málaga) •Sergio Marqueta Calvo (Zaragoza) •**Mochila "Atari"** Oscar San Juan Becerríl (Ávila) •Ana Día Poza (Madrid) •Andrea Corróns González (Madrid) •Borja López Fernández (Pontevedra) •Eduardo Rodríguez Concepción (Santa Cruz de Tenerife) •Alazne Saez Hernández (Vizcaya) •**Poster "Vandal Heart II"** •Juan •Antonio Delgado González (Albacete) •José Javier Mendez Álvarez (Asturias) •Pedro Hernández Dominguez (Badajoz) •Jordi Pascual Prado (Barcelona) •Laia Talavera Fusté (Barcelona) •Pablo Porro Soler (Barcelona) •Virginia Iglesias Rodríguez (Burgos) •Ismael Rodríguez Pastrana (Cádiz) •María Ruiz Soto (Cádiz) •Jesús Francisco García Pozo (Córdoba) •Diego Pérez Ortega (Jaén) •David Gonzalo Pena (La Coruña) •Miguel Perlines González (Madrid) •Luis Miguel Vigar Aparicio (Madrid) •Antonio de Pablos Carrasco (Madrid) •Andrea Corrons González (Madrid) •Mario Gómez Comesaña (Pontevedra) •Juan Antonio Lara Muñoz (Sevilla) •Jose Coll Esruny (Tarragona) •Patricia Nadal Jordá (Valencia) •Nacho Revert Fuentes (Valencia) •Mario Miralles Coronado (Valencia) •Amancio García Pérez (Vizcaya) •Richard Viadero Azcona (Vizcaya) •Roberto Beltejar Gómez (Zaragoza) •**Tazón "Grandia"** Mª José Vegas Ramírez (Barcelona) •Guillermo Portillo García (Cádiz) •Jesús Manuel Macias Ruiz (Huelva) •Daniel Esco Labían (Huesca) •Rubén Reyter García (Madrid) •Alicia Plaza Jimenez (Madrid) •Kevin Lara Cornejo (Madrid) •Miguel Angel Barrera Lazaro- Carrasco (Madrid) •Israel Jacob Rueda Pérez (Málaga) •Mikel García Merino (Navarra) •**Volante Top Drive 426 para PSX** •Raúl Salvador del Campo (Valladolid) •**Wizard Pinball Controller** •Eva Peris Barberán (Castellón) •Daniel Esco Labian (Huesca) •Jose María de la Guía Sánchez (Madrid) •Angel Fernández Álvarez (Pontevedra) •Lydia del Canto Soriano (Valencia)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. **2-** De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de julio de 2000 hasta el 17 de agosto de 2000. **4-** La elección de los ganadores se realizará el 22 de agosto de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. **5-** Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacional. **6-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **7-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.



RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.500 pesetas (12 números x 375 pesetas) recibe de regalo una de estas dos estupendas «Figuras de Acción»* de la colección **Aventuras de Lara Croft** de Bandai.

*No es posible elegir.

OPCIÓN 2

Por sólo 3.600 pesetas **(20% de descuento)** puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 300 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h**. a **14,30h**. ó de **16h**. a **18,30h**. a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.